大増ページで最新ソフト完全おまかせ攻略特集!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年12月27日発行(隔週金曜日発行)第2巻第24号通巻32号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.36

1996 12/27

定価490YEN

プリンセスメーカー
ドキドキプリティリーグ
エーベルージュ
ナージュ・リーブル
闘神伝3

超人気RPG最新特報

ファイナルファンタジーVII
サガ フロンティア
テイルズ オブ デスティニー
バスタード!!

旬のゲームまるごと70P徹底攻略!

攻略Station EX

新スーパーロボット大戦

なんと30話すべてのストーリー紹介&25話徹底攻略

アークザラッドII

エターナルメロディ

女神異聞録ペルソナ

レイジレーサー

ソウルエッジ

ワイルドアームズ　ドラゴンナイト4　はるかぜ戦隊Vフォース
トゥルー・ラブストーリー　ありす イン サイバーランド

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

川背ふたたび・・・

海腹川背・旬

うみはらかわせ・しゅん

ラバーリング・アクションゲーム

16bit時代を代表する伝説のカルトゲーム「海腹川背」の続編「旬」は、なんとプレイステーションで発売！
硬派ゲーマーの期待を一身に静かに熱く**鋭意開発中！！**

※画面は開発中のものです

ラバーリングアクションゲームとは、ゴムのように伸び縮みする特殊なロープを使うことでまったく新しい動きを取り入れ、フィールドを縦横無尽に移動できるアクションゲームのニュージャンルです。

©XING 1996/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
XING ENTERTAINMENT

T1024574120499

©Media Works 1996　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 24574-12/27

定価490円（本体価格476円）

電撃PlayStation Vol.36

平成8年1月27日第三種郵便物認可　1996年12月27日発行（隔週金曜日発行）第2巻第24号

発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

発売：主婦の友社

徹底攻略／新スーパーロボット大戦 アークザラッドII

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年12月27日発行（隔週金曜日発行）第2巻第24号通巻32号

大増ページで最新ソフト完全おまかせ攻略特集!

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.36

1996 12/27

定価490YEN

プリンセスメーカー
ドキドキプリティリーグ
エーベルージュ
ナージュ・リーブル
闘神伝3

超人気RPG最新特報

ファイナルファンタジーVII
サガフロンティア
テイルズオブデスティニー
バスタード!!

旬のゲームまるごと70P徹底攻略!

攻略Station EX

新スーパーロボット大戦
なんと30話すべてのストーリー紹介&25話徹底攻略

アークザラッドII
エターナルメロディ
女神異聞録ペルソナ
レイジレーサー
ソウルエッジ

ワイルドアームズ　ドラゴンナイト4　はるかぜ戦隊Vフォース
トゥルー・ラブストーリー　ありす イン サイバーランド

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation Vol.36 徹底攻略/新スーパーロボット大戦 アークザラッドII エターナルメロディ
発行：メディアワークス

PlayStation
PS特製
でか靴下プレゼント
12月20日から、プレイステーションをお買い上げの先着20万名様に、今年もプレゼント。※PSがすっぽりはいります。
プレイステーション・ザ・ベスト
標準価格2,800円（税抜）
絶賛発売中
＊第４次スーパーロボット大戦Ｓ
＊機動戦士ガンダム
＊サイドワインダーU.S.A.
＊クラシックロード
＊テーマパーク
＊戦闘国家
＊闘魂烈伝1
超リアル超F1レーシング
フォーミュラ1
SCHUMACHER 22.282
ALESI 18.4
3Dレーシングゲーム 標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
Licensed by FOCA to Fuji Television. Published under license from PSYGNOSIS LIMITED © 1996 PSYGNOSIS LIMITED PSYGNOSIS TM is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved.
※靴下がなくなり次第プレゼントは終了させていただきます。

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation
いきなり、必殺技！
いきなり、大興奮！
BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝3
12月27日発売予定 5800円(税別)
●ボタン一つで、いきなり華麗な一発必殺技が繰り出せる。
●さらに各キャラクターごとに、コンボ連続技「闘神連技」を搭載。
●四方が壁と天井に囲まれ、新しい戦略が生まれる。
●闘神伝史上最多、総勢30人のキャラクターが登場。
●もちろん、キャラクター、必殺技、エフェクトは全てポリゴン。
— 格闘技の世界を、さらに拡げた闘神伝3 —
あそびは文化 タカラ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。イラスト／ことぶきつかさ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。 ©TAKARA1997 PROGRAMMED©TAMSOFT1997
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation プレイステーション
1996 12 27
Vol.36

CONTENTS & GAME INDEX

巻頭特報

電撃特報1
監督になって、美少女だけの野球チームを育て上げる異色SLGだ
ドキドキプリティリーグ……6

電撃特報2
電撃PSイチ押しの注目の3DSTG。いよいよ発売日も決定したぞ!!
マクロス DIGITAL MISSION VF-X……10

電撃特報3
パソコンから移植の恋愛育成SLGの人気作の待望の続報!!
エーベルージュ……12

電撃特報4
美少女キャラが盛りだくさんのシナリオSLGを電撃スクープ!
ナージュ・リーブル……14

プリンセスメーカー ゆめみる妖精……16
闘神伝3……20

特集 I

大作ゲームを一堂に集め一気に攻略のスペシャル 攻略StationEX

新スーパーロボット大戦……26
アークザラッドII……36
エターナルメロディ……46
女神異聞録ペルソナ……54
レイジレーサー……62
ソウルエッジ……68
ワイルドアームズ……74
はるかぜ戦隊Vフォース……80
ありす イン サイバーランド……86
トゥルー・ラブストーリー……88

特集 II

大作RPGがPSに続々登場してきたぞ GoGoRPG

ファイナルファンタジーVII……126
サガ フロンティア……136
テイルズ オブ デスティニー……142
BASTARD!!……146

特集 III

編集部に届いたばかりの早耳ゲーム情報満載!! 新作SoftStation

首都高バトルR……223
アルナムの翼……224
トゥームレイダース……226
くるみミラクル……228
ほか最新ソフト情報満載!!

特別編集

アトラス新作コレクション……98
3DSTGツクール……片観音・123
新作ソフトレビューtheDEEPER……160
ビックリPS新記録……166
[読者イラスト]4色奴隷……168
電撃プレイクエスチョン……171
ウラワザデータベース……182
[まんが]新スーパーロボット大戦はじめて物語……183
電撃コラムス……187
[読者ページ]PSの奴隷……191
読者アンケート……202
読者プレゼント……203
NEXT WAVE?……238
電撃ランキングステーション……240
PS移植化計画Ver.2.0……241
電撃NEWS STATION……242
電撃プレイステーション増刊D予告……245
次号予告+広告インデックス……247
新作ソフトスケジュール……248

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッドII……36
ありす イン サイバーランド……86
アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ〜……224
アローン・イン・ザ・ダーク2……180
いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE……102
ウエルカムハウス2……165
ウルトラマンゼアス……165
エーベルージュ……12
エクストラブライト……162
えこのKIDS 誰が為に金はなる……235
エターナルメロディ……46
NBAパワーダンカーズ……162
m〜君を伝えて〜……233
オラクルの宝石……163
オリンピア・山佐 バーチャパチスロII……233

か
怪獣戦記……182
ガボールスクリーン……162
ガレオス……98,163
キッドクラウンのクレイジーチェイス2……163
きゅー爆っく……233
金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇……176
クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー……231
クラッシュ・バンディクー……161,175
グランド・チャンピオンズ・ラリー……236
くるみミラクル……228
公開されなかった手記-THE NOTE-……231
こみゅにてぃぽむ……229

さ
サガ フロンティア……136
三國志V……235
三國無双……233
Jリーグ実況ウイニングイレブン'97……161
Sim Zoo(シムズー)……162
首都高バトルR……223
新スーパーロボット大戦……26,183
スーパーパズルファイターIIX……160,171
SUPER FOOTBALL CHAMP……162
スーパーライブスタジアム……236
スピードキング……164
スポット ゴーズトゥーハリウッド……233
3Dシューティングツクール……123
ゼイラムゾーン……165
ソウルエッジ……68

た
大冒険Deluxeー遙かなる海ー……231
タイムコマンドー……180
タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー……174
黄昏のオード 〜ODE TO THE SUNSET ERA〜……164
テイルズ オブ デスティニー……142
DESERTED ISLAND(デザーテッドアイランド)……162
DEPTH(デプス)……163
DX億万長者ゲーム……163
伝説のオウガバトル……182
トゥームレイダース……226
峠MAX 最速ドリフトマスター……103
闘神伝3……20
東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!……161
トゥルー・ラブストーリー……88,164
ドキドキプリティリーグ……6
ToPoLo(トポロ)……162

な
Nage Libre(ナージュ・リーブル)〜螺旋の相剋〜……14
ナムコミュージアムVOL.5……235
ナムコミュージアムVOL.4……182

は
ハームフルパーク……234
BASTARD!! 虚ろなる神々の器……146
バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム……233
バトル・バグス……231
パラッパラッパー……161
はるかぜ戦隊Vフォース……80
PIT BALL(ピットボール)……163
ビルクラッシュ……182
ファーストクイーンIV……162,172
ファイナルファンタジーVII……126
FIST……161,179
Formula 1……164
プライマルレイジ……164
プリンセスメーカー ゆめみる妖精……16
ブルーフォレスト物語……163,178
プロロジック麻雀 牌神……236
ペブルビーチの波濤……164
ヘブンズゲート……100,164
BELTLOGGER 9……177,182

ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X……10
魔法少女プリティサミーPart 1 In The Earth……231
水木しげる妖怪戦鬼……231
女神異聞録 PERSONA……54,104

ら
ラグナキュール……235
らんま1/2バトル・ルネッサンス……163,178
るろうに剣心〜明治剣客浪漫譚・維新激闘編……179
レイジレーサー……62
レイストーム……230
ロジック麻雀 創龍……164
ロックマン8 メタル ヒーローズ……165,232

わ
ワイプアウトXL……182
ワイルド アームズ……74

電撃特報

プリティ度200%アップで

日本初の女子プロ野球選手になるはずだった母を持つ、天才野球少女。根っからの野球好きで、中学時代も女子野球部を作ろうとしたのだが、人数が集まらずに断念。だが、高校ではメンバーの確保に成功。野球好きの校長の応援もあって、夢の女子野球部を始動させる。野球に関しては素人ばかりのメンバーを、天性の才能でひっぱるチームの主軸だ。（ＣＶ：國府田マリ子）

仲間とともに夢をつかめるか？
野々原千晶
CHIAKI NONOHARA

ドキドキプリティリーグ

ラジオやCDドラマなどでは盛り上がっていたけれど、しばらくゲームの方の話題が途絶えていた『プリティリーグ』。楽しみにしていたみなさん、お待たせしました！　キャラデザインもグレードアップし、再始動したゲームの情報を電撃的にお伝えしていくぞ!!

ドキドキプリティリーグ

ジャンル	育成ＳＬＧ	価格	未定
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	未定		

©XING／GREAT　1996　協力：SSK

霞ヶ浦野球部再始動!

10人のかわいい部員たちを日本一へと導け!

プレイヤーは動き出したばかりの野球部に監督として就任。練習メニューや試合スケジュールを組んで部員たちを鍛えたり、学校行事をはじめとする多彩なイベントでコミュニケーションを深めながら、個性派ぞろいの野球部を立派なチームにまとめ上げて、日本一を目指すのだ。

育成でもっとも大切なのが、部員の性格や長所をしっかりと把握すること。練習メニューは「走り込み」「投げ込み」「打ち込み」等々と多彩なので、好きな能力だけを伸ばすことも可能だが、選手の素質を伸ばすようなメニューを組まないと戦力的にいびつなチームになってしまうのだ。各選手の監督に対する信頼度を高めるためにも、的確な指導を心がけよう。

千晶の夢を支える恋女房!

牧野　泉

IZUMI MAKINO

千晶の親友にして、彼女と同じ夢を持つ最大の理解者。中学時代から千晶とバッテリーを組んでいて、女子野球部設立にも協力。高校でついに念願のチーム結成にこぎつけ、数少ない野球経験者として千晶とともにチームを引っ張っていくことになる。元気で活発な千晶とは対照的に、おっとりのんびりとした性格の持ち主。それゆえに決断力に欠ける一面があり、千晶の勢いを借りる場合が多い。一方、熱くなりがちな千晶が暴走すると、彼女が冷静なストッパーとして押さえこむので、結果的にはバランスのいい名コンビとなっている。メンバーのポジションは自由に変えられるが、バッテリーはこのコンビで固定するのがベストかも。(ＣＶ：白鳥由里)

浅井真弓
MAYUMI ASAI

天才的頭脳でチームをサポート!

その才能を認められ、学校側から専用の実験室まで与えられている、天才発明マニア。その発明品はバラエティに富んでいて、洗濯バサミからジェット機まで、さまざまな道具や機械を作り出している。運動は苦手だが、持ち前の知性を生かした戦略などで活躍してくれる。鍛えれば意外と戦力になってくれるはず。(CV：冬馬由美)

長島茂子
SHIGEKO NAGASHIMA

野球界からアイドルへ転身だっ!?

野球で有名になって、それをきっかけにアイドルデビューをもくろむ、野球部一の変わり種部員。自分の本名がキライで、モコと呼ばないと怒りまくるぞ。とくに長所はないが、その分自由に育てられるオールマイティーキャラだ。(CV：秋山久美)

中学生にしか見えないような小柄な体と童顔、そしてほわっとした性格ゆえに、一見頼りなさげに見えるが、フィールドに立つとそんな印象も一変！ 卓球仕込みの機敏な動きと動体視力を駆使して、活発なフィールディングを見せてくれるのだ。守備中心のメニューをこなして、ショートに配置すれば、大きな戦力になるはずだ。(CV：永島由子)

小さな体でフィールドを駆け抜けろ

河合弘子
HIROKO KAWAI

剣の道に命をかけた、アナクロなノリの大和撫子。居合いで鍛え上げた、冷静沈着な精神、動体視力、強靭なリストは、打撃面でその威力をいかんなく発揮する。打撃関係の練習をしっかり積ませれば、ここぞという時に点を叩き出す攻撃の主軸となってくれる。(CV：米本千珠)

剣の心を持って白球を斬る!

須永知美
TOMOMI SUNAGA

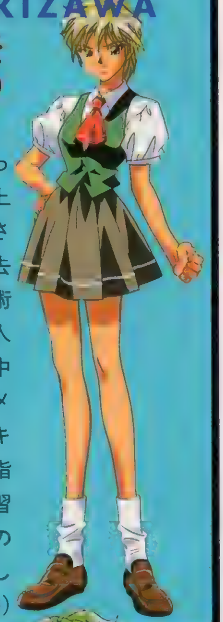
彼女たちをどう育てるかは

DOKI DOKI Pretty League

滝沢 馨

KAORU TAKIZAWA

1度は野球を捨てた陸上の暴れん坊!



中学時代は野球をやっていたのだが、勝利至上主義のチームに嫌気がさして陸上に転校した過去がある。それだけに技術面は問題はないが、個人競技の選手ゆえの自己中心的な性格が難点。マメに会話を重ね、ほかのキャラと協調するように指導する必要がある。練習も陸上仕込みの俊足をのばすようなメニューにしよう。（ＣＶ：松本梨香）

熱狂的な阪神ファンで、野球はやるより見る方が好きというタイプ。そのためか、野球に関する知識は千晶や泉を越えている面もある。ただ、ミーハーな知識ゆえに実際のプレイに結びつくことはほとんどない。基礎体力を身につければ大化けする可能性も。（ＣＶ：小森まなみ）

阪神命のトラキチミーハー娘

木村由佳

YUKA KIMURA

林 恭子

KYOKO HAYASHI

マジメ度1番の縁の下の力持ち

野球の経験はないが、小・中学校とソフトボールをやっていたので、８人の中では１番マジメに野球に取り組んでくれる。あまり表に出たがる性格ではないので影は薄いが、鍛え方しだいではどんなポジションでもよく働いてくれる万能型のキャラ。滝沢をしたっているので、彼女と近いポジションだと一層活躍してくれるかも？（ＣＶ：瀧本富士子）

誇り高きお嬢様は野球だってバッチリ!?

学校の理事長の父と有名女流画家の母を持つ、完全無欠のお嬢様。見かけからは想像できないが、運動神経はバツグン。とくに子供の頃からやっていたテニスの腕前はプロ級だ。その経験を生かすような練習メニューを組めば、守備・打撃両面で貴重な戦力となってくれること確実だ。（ＣＶ：氷上恭子）

中山玲子

EIKO NAKAYAMA

キミしだい

前のページで紹介した２人以外の主要メンバーが、ここで紹介する８人だ。ほとんどが野球に関しては素人同然だが、ほかのスポーツのエキスパートや天才発明家、さらにはアイドル志望などと、それぞれに一芸に秀でた子ばかり。そんな彼女たちの長所を伸ばすような練習メニューを組んで鍛え上げれば、ほかの野球チームにはいないような、強力な個性派選手を育て上げられる。

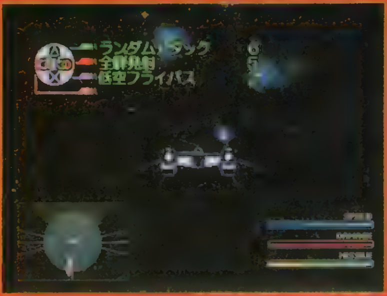
電撃特報 2

バルキリーの最新仕様を徹底チェック

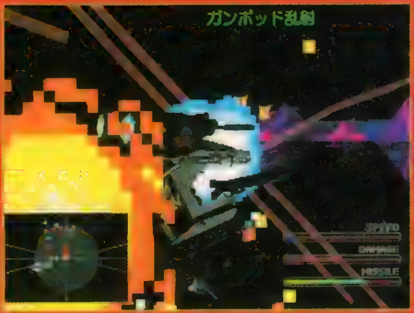
改良に改良を重ね、ついにロールアウトした、最新仕様の『VF-X』をレポート！　画面のレイアウトも大きく変わり、索敵のしやすいレーダーや、自機のパラメータ表示なども追加されているぞ。発売を延期してまで完成度にこだわった、その成果をキミの手で確認できる日はもうすぐだ!!

必殺技がポイント制に!

必殺技の使用は無制限ではなく、機体ごとに最大値の決まっている技ポイントを消費するようになった消費量は技ごとに違っているので、消費ポイントの少ない技を何度も使うか、強力な技のためにポイントを温存するかといった判断が必要になるプレイヤーの好みによっても、戦い方が大きく変わってくるのだ。キミはどうする？



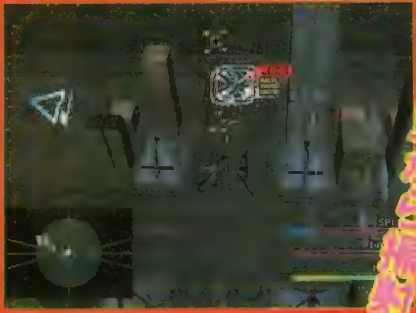
▲機体によって技ポイントの最大値や消費量が違う。機動性の高い機体は、技ポイントが高くなるようだ



◀必殺技の効果も、技ごとの特徴がよりハッキリとしたものになった。うまく使い分けたい

ガウォーク形態での視点が変更!

地上戦においてガウォーク形態で上昇したときの視点が、地上を見下ろすようなアングルに変更された。この変更により、ガウォークのホバリング能力などの特性が強調され、ファイター形態との使い分けがさらに重要になっている。地上攻撃はガウォークがベストだ



▲ビルの間に降下しながら、地上の敵を攻撃することもできるようになったぞ！

マクロス VF-X DIGITAL MISSION

マクロスDIGITAL MISSION VF-X

シャンル	3D·STG	価格	¥6.800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） アナログジョイスティック
発売日	97年2月予定		

©1996 BIGWEST 1996 BANDAI VISUAL

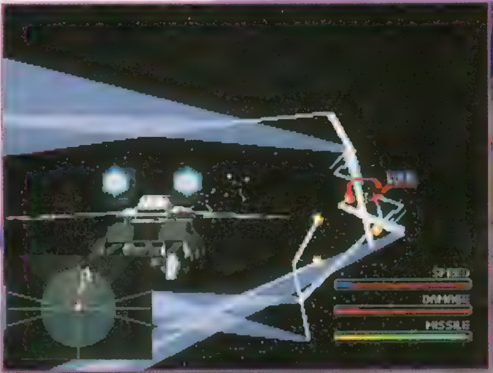
各ミッションをダイジェスト紹介だ!

MISSION 1

「STRICT TRIAL」

母艦となるヴァルハラⅡに着任するなり、正体不明機接近の報告が！　敵機の正体は、キミの腕前を見るために用意された、無人のＶＦ－４だ。標的は１機だけだが、動きが速く、捕捉するのは意外に難しい。慎重かつ大胆に敵に迫ろう。

正体不明機とのドッグファイト！



MISSION 2

「FIRST CONTACT」

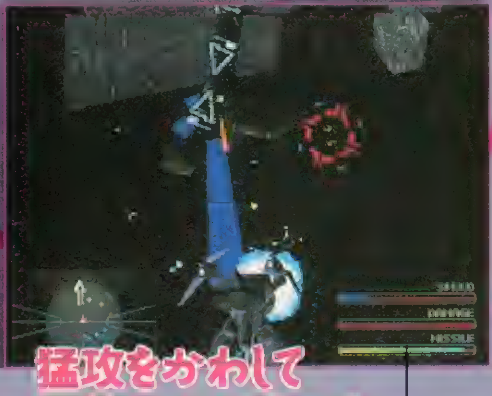
最初の作戦は、市街地を占領する敵部隊の排除。ミッションは、敵の防衛網を突破しながら作戦エリアである市街地を目指す前半と、市街地に点在するレーダー拠点を破壊していく市街戦に分かれている。市街戦では、ガウォークとバトロイドを使い分けながら戦うことになるぞ。これでこそ、可変戦闘機！

可変戦闘機の本領を発揮！

MISSION 3

「SATELLITE FALL」

軌道上の発電衛星を破壊するのが目的。衛星の周囲には、厳重な防衛ラインがしかれている。敵の猛攻をくぐり抜けて、衛星を攻撃するのだ。最新バージョンでは、衛星も攻撃してくるようになった。

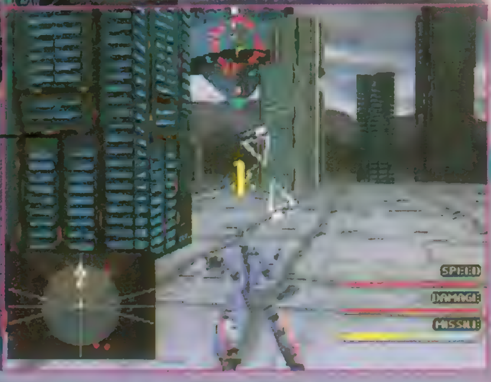


猛攻をかわして標的はただ１つ！

MISSION 4

「GHOST TOWN」

ミッション２と同じように、敵の基地に到達してから主要な建造物を破壊していく。しかし、基地を発見するためには、前半のフィールドにある敵拠点をたたいて、ジャミングを止めなければいけないようになった。



妨害電波を排除し敵基地を発見！

電撃特報3

女の子たちとの楽しい学園生活

厳しい魔法の修業!!

そして始まる恋・・・

『エーベルージュ』の世界がPSでこんなに生き生きと動き始めた

異世界の学園を舞台に、恋と魔法の学園生活を描いた育成SLG『エーベルージュ』。今回は、PS版のイベントシーン最新画面と、ゲームの前半に登場するキャラクターたちを大紹介だ!!

エーベルージュ			
ジャンル	恋愛育成SLG	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	97年春予定		

PS版最新画面一挙公開

エーベルージュ 続報第2弾

©FUJITSU 1996 REPROGRAM ©TAKARA 1996

恋と魔法の学園生活が今、始まる!

一流の魔法使いを夢見て魔法学園トリフェルズに入学した主人公を育成し、偉大なる魔法の使い手へと導いていくのがこのゲームのメインの目的。だが、もちろんゲームはそれだけでは終わらない。学園には、一緒に魔法を学んでいくかわいい女の子たちがたくさんいるのだから……。バカンスや学園祭などのイベントや、休日などに女の子の部屋で、おしゃべりして仲よくなれば、彼女たちと恋愛関係になれるかもしれないのだ。長い学園生活、勉強ばかりではつまらないよね。子どもの頃、一緒にケンカしたり冒険した女の子も、時とともに美しく成長し、やがて恋愛感情に芽生えていく。彼女たちとの恋愛も、ゲームのもう1つの大きな目的なのだ。

魔法学園トリフェルズの生徒たち CLASSMATES

ノイシュ

ユーロス

モリッツ

フェルテン

彼女たちと上手に会話しよう!

▲女の子と仲よくなるには話し上手になることが第一。会話のチャンスを逃すな。▶会話中の選択肢によって、後の展開が変化する。いきなりイベント終了もあるので、選択は慎重に。

コー
将来は冒険家になるのが夢の、元気いっぱいな女の子。しかし背が低いのをちょっとだけ
ギン大好き。

カステル
良家のお嬢様でわがままだけど、お嬢様らしい鷹揚で素直な一面も。
音楽クラブに所属しているのだ。

エハツ
人づき合いがヘタで、何かと誤解を受けやすい
表に出そうとはしないのだ。

リンデル
直情的で、大の負けず嫌い。男の子と喧嘩す
り、武術魔法は得意分野なのだ。

魔法学園トリフェルズの生徒たち CLASSMATES

電撃特報 4

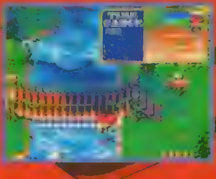
ナージュ・リーブル
Nage Libre ～螺旋の相剋～

[illegible]異世界に向かう!
▶最初の戦闘は、南寿町商店[illegible]われるのだ

異世界に持ち去られたナージュ像を取り戻せ!

異世界からの魔物の侵入を防いでいた「ナージュ像」が何者かに持ち去られてしまった。そのため、現実界に侵入した魔物たちによって南寿町商店街が荒らされてしまう。困り果てた商店街は、賞品に商品券を用意して事件を解決してくれる人間を募集する。そして、これにつられた赤木杏と仲間が、異世界に乗り込んで大活躍するのだ。

独創的なシステムで話題を集めたユニークなS・RPGがPSに登場!



独創的なシステムで話題を集めたSFCのS・RPGがリニューアルされてPSに登場! 着せかえや、部活チェンジを行いつつ、異世界で戦いに勝ち抜くのだ!!

Nage Libre～螺旋の相剋～
ナージュ・リーブル

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	バリエ	対応周辺機器	メモリカード(2ブロック)
発売日	97年2月21日		

C VARIE

個性的なキャラクター&ユニークなシステム

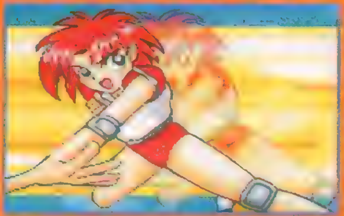
▶着せかえ用のアイテムは、敵を倒して手に入れることもできるぞ。

このゲームの魅力は、ＳＦＣ版と同様、コミカルな設定と、個性豊かなキャラクターたち、そして、独創的でわかりやすいゲームシステムだ。ここでは、ゲームに登場する個性的な５人の主人公たち、および、独創的なゲームシステムの中でもとりわけユニークな、カードバトルによる戦闘と、着せかえ＆部活チェンジシステムについて紹介するぞ！

赤木杏

AN AKAGI

明るく元気で屈託のない性格で、5人のリーダー的存在。学校帰りには商店街での買い食いをかかさず、商店街のオヤジやおばちゃんの間でも人気は高い。彼らの困った様子を見かねてナージュ像探索に参加することを決意した。



森野樹

ITSUKI MORINO

大人ぶろうとはしているものの、いまいち内容がともなっていない、結構自分勝手なコギャル系の女の子。南寿高校生徒会長の相田司に好意を抱いていて、彼に振り向いてもらうと（いう思い込みで）、ナージュ像の探索に加わった。

松永真

MAKOTO MATSUNAGA

なぜか動物と話をすることができる女の子。ちょっと子供っぽい性格で、面白そうかそうでないか、ということだけで行動を決定する。当然、ナージュ像探索には"面白そうだから"という理由で参加。忍になついている。

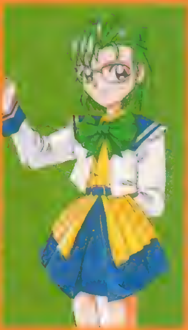
風間忍

SHINOBU KAZAMA

何よりもケンカが大好き。ということ以外はほとんど何も知られていない、謎だらけの人。ただ、根はやさしいのか、真になつかれている。敵と戦闘になったときに思いきりケンカできそうなので、ナージュ像探索に参加。

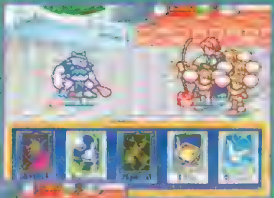
筑紫澪

MIO CHIKUSHI



勉強が大好きで、素行も優秀。いわゆる優等生で通っている。ただし、体を動かすことだけは苦手。ナージュ像や異世界に学術的な価値を見いだし、ナージュ像探索に参加した。普段はおとなしいが、芯は強い女の子だ。

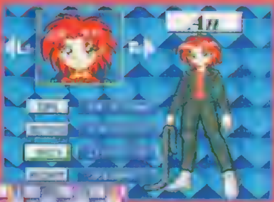
ユニークシステム1 カードバトルによる戦闘


▶まずは行動を選択する。攻撃、防御、アイテム、魔法、そして逃走だ。

◀行動を決定したら、今度は手持ちのカードから出すものを決定。しっかりした戦略が必要になるぞ。

S・RPGというからには、戦闘シーンはなくてはならないもの。このゲームには、その戦闘シーンに飽きがこないような工夫がたくさん用意されている。そのひとつがカードバトル。常にかけひきが重要になってくるので、ドキドキしながらプレイできるのだ。

ユニークシステム2 着せかえ&部活チェンジ


▶というわけで、着せかえ。でも、これは、いったい何に適した格好なんだろう？

◀部活チェンジ。各部活のステータスは実にさまざまだ。見てのとおり、空手部は攻撃力が高い。

このゲームでは、レベルアップによるステータスの変化のほかに、ステータスを変える方法がある。それが着せかえ&部活チェンジだ。着せかえでうまくコーディネートすればパラメータがアップ、また、部活を変えると、その部らしいステータスに変化するぞ。

Princess Maker
～ゆめみる妖精～

季節はすっかり冬!…ということで、今回の「プリメ」は冬づくし!! さらに、体験版や予約キャンペーンのお知らせもあるのでこちらもチェックしてみてネ。

バカンスシーンも冬づくし!

Information
いんふぉめーしょん

「プリメ」好きを自称するあなたに…
とっておき情報

ひと足お先に『プリメ』が遊べる体験版プレゼント!

PSクラブ会員全員にもれなく『プリメ』の体験版をプレゼント。まだ会員でない人も12月16日までに入会を申し込み、来年の1月10日までに年会費を納めれば体験版がもらえる! また、体験版をプレイしてさらに製品を購入した人に抽選で1000名に特製豪華卓上カレンダーもプレゼント(応募方法は下を参照)。ちなみに体験版は'97年1月22日に発売予定の増刊電撃PSD(CDつき)にも入っている。『プリメ』ファンは見逃すな。

官製ハガキに…①氏名(ローマ字。フリガナも記入)②性別③生年月日④郵便番号・住所⑤職業⑥電話番号⑦好きなゲームジャンル⑧プレイステーション以外で所有しているゲーム機(パソコンも含む)⑨プレイステーションの購入時期を明記のうえ
あて先:〒162 東京都新宿区市ヶ谷本村町1－1 住友市ヶ谷ビル11F
プレイステーション・クラブ入会&「プリメ体験版キャンペーン」係
までお申し込みを。PSクラブに関するお問い合わせはTEL:03-3266-7830へ。

 ©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. ※イラスト/赤井孝美 ※画面、およびパラメータは開発中のものです

冬のアルバイト特集

寒さに負けない娘が好き！

野外で行われる行事には、春夏秋冬四季折々のグラフィックが用意されていて季節感がヒシヒシと伝わってくる。中でも冬は、辺り一面雪景色で、いかにもサムゾ〜ってカンジ。あたたかい服を着せて、元気いっぱい働いてもらわなくっちゃ！

冬でもウチの農場は大忙し！

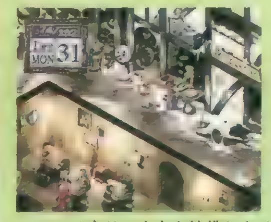
干し草を積んだり、家畜にエサをあげたりと、冬といえども仕事の内容は変わらない。でも、あたたかい服を着せて防寒対策をした方が気分的に安心してバイトを任せられるってもの。心さえ痛まなきゃ、すずしい服を着せて働かすこともできるけど。ねぇ。

▲冬でも元気ハツラツな娘。子供はこうでなくっちゃ！

▼グレている娘は季節に関係なく雇ってもらえない。……寒いです。

商売に季節は関係ないわよ！

市場だって夏も冬も関係なし！　水が干上がるほどの猛暑だろうが、木枯らしが吹こうが、いつも営業スマイルでお客さんに接しなきゃいけない！　これは大変なお仕事だよね。しかも、市場や農場ではその季節ならではの演出も凝らされてるで、そのへんもチェックしてほしいところ。

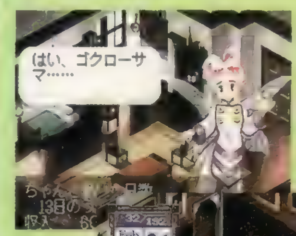


▲マッチ売りの少女を彷彿とさせるビラ配り。冬なだけにつらそう。

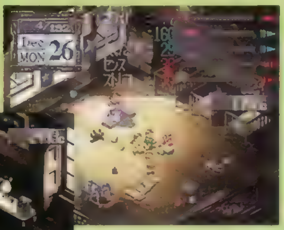
▼冬でなくても言うセリフだけど、なんか心が痛みますな。

外は寒くても家はあったか

どんな季節でも暑さや寒さに影響されないところ……といえば、やっぱり建物の中！　暖房の効いた暖かいウチの中であれば、冬でもバイトに精が出るのでは……でも、それはやっぱり気分的なモノ。ぬくぬくとした温かいところで働くのならきっと娘も喜んでくれるんじゃないのかな〜って親バカの気分を満喫したい方にオススメ？



◀▼暖かそうな育児室での子守りのアルバイト。しかし、うまくいかなかったときのウズのセリフは寒い…。



▶やっぱりローズ夫人に出す飲み物も冬はホットなのかな？

◀今回の特集とは関係ないが、最新のサンプルでは酒場のパラメータ変動を示すウインドウ位置が上に移り、見やすくなった。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ジャンル	育成ＳＬＧ	価格	¥5.800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（３ブロック）
発売日	97年１月予定		

特製ハンカチーフが当たる！予約キャンペーン！

本誌35号88ページの応募券、又は店頭チラシについている応募券に店名印を押してもらい、ハガキに貼って下記まで応募すると、抽選で1000名様に「プリメ」の特製ハンカチーフが当たる予約キャンペーンを実施中。これは見逃せませんぜダンナ！

春・夏・秋・冬 4枚セットを1000人にプレゼント！

応募先：〒107 東京都港区赤坂８－５－26　赤坂DSビル２Ｆ
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
「プリンセスメーカー春夏秋冬ハンカチーフプレゼント」係
応募締切りは１月20日。１月20日消印のものまで有効。お問い合わせはTEL.03-3475-7444インフォメーションセンター

インターネットで最新情報をGet! ホームページ

インターネットでも「プリメ」の最新情報を知ることができるぞ。制作会社のナインライブスとSCEがホームページを開設しているので、興味のある人は是非アクセスしてみてね。豪華プレゼントのコーナーもあるぞ!!

▲誌面ではお伝えできない、とっておきな情報も盛りだくさん！

SCE……………(URL http://www.scei.co.jp/)
ナインライブス(URL http://www.ninelives.co.jp/)

Princess Maker

すくすく娘さん

目指せ！日本一の愛娘家(笑)

まんが：祥人 ©NINELIVES Inc./赤井孝美

3人のパパが挑んだ「プリメ」三昧日記

犬：いつまで続くんだかわからない子育て企画も、ようやくこれで3回目。ダレダレ気味ですが、がんばっていきましょう。パンパカプー!!
魔：なに？ パンパカプーって(笑)。
犬：気合いを入れるためのかけ声。なかなかいいでしょ？ 新しくて。
ロ：そうか？ 気合いが入るってより、「プー」のあたりで気が抜けちゃうってカンジ。
魔：——もう、そんなことはどーでもいいから、本題に入ろうよ。ねぇ？
犬：仕方がないですな。じゃあ「プリメ」を起ち上げてと……。
ロ：前回は料理教室にライバルが現れて、娘が不良娘の病気にかかったところで終わったよね。おかげで、パラメータがボロボロなんだけど(汗)。
魔：やっぱりさぁ、この時期でもうあきらめない？ もうショボショボだもん。プリンセスになるのは無理だよ、きっと。
犬：え？ プリンセスを目指して育ててたの？ そりゃ無茶てんがな。いきなりプリンセスになれるほど、このゲームは甘くないっすよ。それに、このサンプルのパラメータバランスは変更されるらしいから、結果を気にすることはないんじゃない？ だから、娘にできるだけいろんなことさせて楽しくやりましょうよ。
ロ：(犬)がそこまで言うのなら、あとは任せた！
魔：オレも力仕事だし、任せた！
犬：アンタたち……。
ロ：ウソウソ！ やりますって！
魔：じゃあ、どうする？ 前回の病気でパラメータ全体が落ち込んじゃったから、挽回していかないとマズイじゃん。
犬：うーん、そうだなぁ。まずスタミナをつけた方がいいかもね。スタミナがつけばストレスがたまっても病気になりにくいと思うし、かなり無理がきくようになるハズでしょ。
ロ：それなら、家事手伝いとか農場のアルバイトをさせよっか。
魔：お金があれば、武術教室とかダンス教室に通えるんだけどね。
犬：それは言いっこナシです。とにかく、スタミナが増やせてお金も稼げるアルバイト系を攻めるしかないでしょ。早いこと、貧乏からはオサラバしたいですからね。
ロ：それでは、家事手伝いと農場を交互に組んでいきましょうか？
魔・犬：異議な～し！

Princess Maker

ロ：さあ、それじゃ、スケジュール実行！
魔：――うーん、確かに家事手伝いってスタミナは上がるけど、あまり儲からないなぁ。
犬：これは、仕方ないんじゃない？ 家事手伝いの報酬って、謝礼は微々たるものだけど、ストレスが溜まりにくくてスタミナが上がるってところだからね。ウチの娘みたいに虚弱な子にはうれしい限りのバイトですよ。
魔：なるほどね。でも、もうちょっとお金がほしいな。これじゃ、いつまでたっても貧乏から脱出できないじゃないですか。
ロ：大丈夫！ 酒場で働ければいいじゃない。
魔：ま、それもそうか……？
犬：酒場で働いて！ スタミナがグングン上がるよん。半年くらい続ければかなり健康な子になりますよ！
魔：さて、お次は酒場ですか。この調子でサクサク働いて、お金も稼いでもらわないと。
ロ：――むむ？
犬：どうしたん？
ロ：なんか、働きません(涙)。
魔：マジ？ むぁー失敗しまくってる！ 15日中8日しかバイトしてないじゃない！
犬：もしかして、スタミナが低いから肉体労働はキツイのかも。でも、ガマンしてバイトさせていれば、そのうち慣れてくるでしょ。ま、長い目で見てあげましょうよ。ネ？
ロ：(犬)ってば、優しいじゃん。
犬：っていうか、これ以上ショボいプレイをしては行けないでしょ。さすがに、娘もかわいそうだし。
魔：でもさぁ、家事手伝いと酒場だけのスケジュールって、さすがに刺激がないよね。たまには、お勉強もさせたいな。
犬：それじゃ、スタミナの上がるダンス教室か武術道場を取り組むことになるけど――。
ロ：武術は気品に欠けるから、ダンス教室にしない？
犬：たまには、お勉強させるのもいいですからね。お金はあまりないけど、1回だけなら――。
魔：あっ、スケジュール入力終った。
犬：(ピク！)。ナニ？
魔：そういえばさ、オレたちって娘と会話したことないよね。
ロ：そう言われてみれば。
犬：――ごもっとも。
魔：コレって大事なことじゃない？
犬：確かに、娘と会話すればいろんな効果が得られるし、何言っても悪いことはないもんな。でも、プレイに夢中になると、ついつい話すのを忘れちゃうんだよね！
魔：頼むよー！ 担当ライター！
ロ：ほんとチェックが甘いんだから。
犬：やっぱり、オレが悪いの？
魔・ロ：わかってるじゃん(笑)。
犬：次回以降に活かせていただきます。
魔・ロ：お父さん!!――で、つづく

Princess Maker

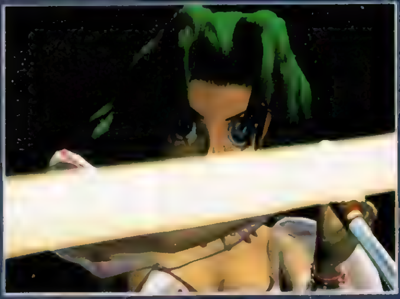
待望のオープニングに加え 14人の敵キャラもお目見え!

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝3

今度の『闘神伝』は、秒間60フレームでの対戦も実現。動きもなめらかになって、3D対戦格闘としてのゲーム性が飛躍的にアップした！　さらに新キャラも増え、登場キャラは実にこれまでの2倍以上！　闘いはますますヒートアップすること間違いなした!!

闘神伝3

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	なし
発売日	12月27日		



美麗オープニング初公開

新たなる戦いの幕が開く

STORY

"組織"とは、古代宗教を信仰する集団
[illegible]の神は生命の源[illegible]で
あった。彼らにとって[illegible]とは、彼[illegible]
神に捧げる尊い[illegible]となるものであ[illegible]。
人を殺めることは悪ではなく、神への
奉仕。[illegible]は、[illegible]の神[illegible]アグ[illegible]ン[illegible]
オス＝[illegible]いの神と呼んだ。[illegible]燃え
る血を持った者たちを[illegible]する[illegible]、
それが「闘神伝」だった[illegible]である…

今度の敵はヴァ

これまでの「闘神伝」シリーズの背景は"闘神大武会"という大会で優勝をめざし、その背後に潜む秘密結社と闘うというモノだったため、プレイヤーキャラ同士の闘いがゲームのメインとなっていた。が、今回は、前回登場したヴァーミリオン率いる"組織"の刺客が敵となる。つまり、1Pモード上での、プレイヤーキャラ同士の対戦はなくなり、純粋に敵との闘いだけになったのだ。ただ、敵キャラ14人は基本的にプレイヤーキャラの誰かと技内容は同じだから戸惑うことは少ないはず。

◀例えばエイジとレオンは、多少の違いこそあれ、基本的な技性能は同じなのだ。

▼前作の隠れキャラ・ヴァーミリオンも、敵キャラとして登場。彼より強力な敵も……!?

60フレームモードでゲーム性大幅UP

「闘神伝３」では、これまでの秒間30フレームモードに加えて、新たに60フレームモードを追加。このフレームというのは、要するに毎秒何枚グラフィックを描くことができるか、というもの。当然、数が増えれば増えるほどなめらかな動きを表現することができるというわけだ。「闘神伝３」では、モードを切り替えることで、２つのフレームでのプレイが可能。基本的に30フレームモードでは攻撃時などのエフェクトをポリゴン表示にしたことによりビジュアルを重視した闘いが、60フレームモードではキャラの動きがなめらかになってより気持ちのいい闘いが、それぞれ楽しめるようになっているぞ。

30フレームモード

30フレームモードでは、攻撃時のエフェクトがポリゴン表示になっているほか、背景も非常にきれいに描き込んである。動きのなめらかさは、従来の「闘神伝」シリーズと変わらないので、それが不満じゃなければこっちの方が魅力的かな。

60フレームモード

60フレームモードではキャラの動きがとにかくなめらかでキレイ。これまでのシリーズでちょっと気になったカクカクした感じもまったくなくなって、よりハイクオリティな闘いが楽しめるようになったぞ。反面、背景を極限まで殺しているので、見栄えという点では30フレームモードに劣る。

ミリオン率いる“組織”の刺客

SHIZUKU VS MISS TIL

ミス・ティル

雫と同じ技性能を持つミス・ティル。雫のあでやかさに対し、華麗さがウリだ。

TRACY VS RACHAEL

レイチェル

トレイシーと同じ技を持つのがレイチェル。双方女の子ってことで、闘いも白熱!?

SOFIA VS ZOLA

ゾラ

ソフィアと同じムチを使うゾラ。どっちが女王にふさわしい？

KAYIN VS TEN COUNT

テン・カウント

ニヒルなカインに対するのは、シャープなイメージのテン・カウントだ。見た目は対照的だが、なかなかの好敵手。

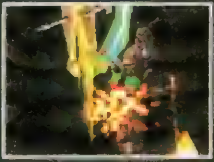
まだまだ登場する個性的な敵

他にも、今回新たに登場する敵キャラは個性的なヤツばかり。キャラ数も増え、対戦がより盛り上がるぞ!!

レオン

バルガ

アタワ



ジャッジメント

タウ

スイレイ

シュルツ

トウジン

アダム

ヴァーミリオン

©TAKARA 1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1997

※画面写真は基本的に30フレームモードのものを使用しています。

BANPRESTO

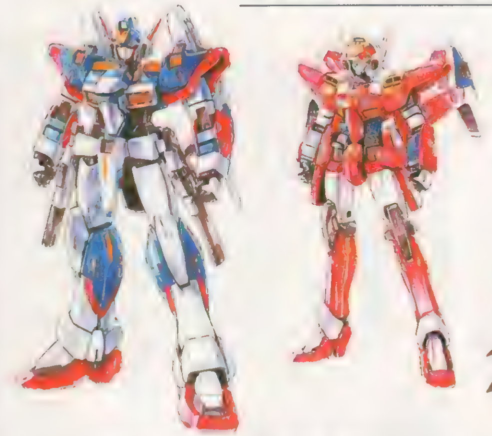
INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN DECEMBER

PlayStation

シミュラマシリーズ

新(しん)スーパーロボット大戦(たいせん)

究極のリアルスーパーロボット大戦勃発！



メカファン驚愕のカトキハジメ氏、森木靖泰氏デザインによるオリジナルロボットなどの豪華キャスティングが極限まで描き込まれたリアルサイズロボットで登場する。さらにゲーム史上最大の超豪華声優陣により、戦闘シーンでは約120名のキャラがすべて喋る。シミュラマシリーズ最高傑作、遂に登場！

12/27Fri.発売予定

■シミュレーションロープレ　■予価6,800円（税抜）

©光プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996

ニュータイプポリゴンアクション、ついに登場!!

特撮映画界の新旗手、雨宮慶太監督の代表作「ゼイラム」の世界が、
オリジナルストーリー&ポリゴンアクションとしてついに登場!
ポリゴン表現を駆使することで実現した、映画のような視点変化や画面演出はまさに新感覚!
さらに、敵ボスとの戦闘は1対1の「対戦格闘ステージ」となり、
迫真のバトルを展開する!

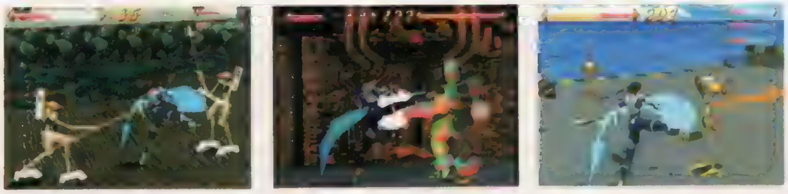
ZËIRAMZONE
ゼイラムゾーン

"イリア" VS "ゼイラム"・・・宿命の戦いが今、始まる!!

12/13Fri.発売

©CROWD 1996
©BANPRESTO 1996

■ポリゴン横スクロールアクション　■価格5,800円（税抜）　イラスト／雨宮慶太



ファンタジーシミュレーションの決定版!!

竹井正樹氏描き下ろしによる魅力的なオリジナルキャラクターを追加した
戦略性の高いファンタジーシミュレーションが
PS版オリジナルシナリオで登場する。

Dragon Knight 4

97年2月発売予定

■シミュレーション　■予価6,800円（税抜）

©エルフ 1994
©バンプレ企画 1997
©BANPRESTO 1997

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!

バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1　〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。

PlayStation
SEGASATURN
奇想天外ハプニング
クールじゃいられない！
OSARU'S ADVICE
おさる先生の
日本特急旅行ゲーム講座
その1 ボードゲーム史上屈指のマップの広さ。マス(駅)の数が、1850もあるぞ！
その2 ギャンブルツアー！食いだおれツアー！ツアープランは22種類！すごいぞ！
その3 本物の観光情報満載！ホントに旅行している気分になるし、ゲーム以外にもデータベースとして活用できるんだ！
その4 旅行といっても、観光だけと思ったら大間違い！とんでもない数々のハプニングが、君を待ち受けているのだ！
その5 戦略性にとんでるぞ、ルーレット(運)だけでは勝てない、57枚のカードを駆使してライバルと差をつけろ！
その6 お金がなくなったら、アルバイトだ！普通のバイトばかりじゃないぞ！
その7 掘り出し物をみつけろ！そして高く売れ！
その8 このボードゲームをはじめたら、普通の盛り上がりじゃすまないぞ！やる友人には、注意せよ！
愛と野望と観光の旅が今始まる！
LET'S TRAVEL DX IN JAPAN
日本特急旅行ゲーム®
プレイステーション・セガサターン対応
1996年12月20日発売
¥5,800(税別)/ボードゲーム
プレイ人数1～5人
日特 冬の8大名産品どーんとプレゼント
あそびは文化
タカラ
© TAKARA CO.,LTD 1996.
観光情報提供：JTB日本交通公社出版事業局 編集協力：株式会社テンプロ
株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品は こども商品券
TAKARA

攻略
Station
EX
新スーパーロボット大戦
アークザラッドII
エターナルメロディ
女神異聞録ペルソナ
レイジレーサー
ソウルエッジ
ワイルドアームズ
はるかぜ戦隊Vフォース
ありすインサイバーランド
トゥルー・ラブストーリー

新スーパーロボット大戦

ディープなファンに贈る、ディープな攻略！ 今回は第25話までの攻略、そして第30話までストーリーを紹介するぞ！

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	12月27日予定		

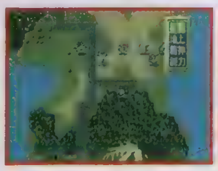
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

待ちに待った待望の「スーパーロボット大戦」新作。今回は「Vガンダム」と「Gガンダム」がメインなので、その2本が好きな人なら超ハマり間違いなし！ この冬はこのゲームで熱く燃えて、暖房いらずだ。（宇宙編担当：偽東方不敗）

アレンビー…もう彼女が出るだけで「買い」って感じです。能力値だって真・ゲッターの流竜馬より勝っているし。さすがガンダムファイター。さて、地上編は簡単なので、初心者はこちらからプレイすることをオススメします。（地上編担当：うききｰ）

本格攻略開始！ 25話までを完全攻略

発売はちょっと延びてしまったけど、そんなことはおかまいなしに本格攻略開始！ 今回はなんと宇宙編、地上編それぞれを25面まで解説してしまうのだ。しかも詳細マップ&アイテム位置の座標つき！ 発売前からここまでやるかというほどの大放出。おまけに30話までに仲間になるキャラの詳細データまでついて、もうお腹いっぱいの大特集だ！



▶基本的なシステムは前作同様。「第4次S」でおさらいしとく？

◀今回はすべてのキャラが喋るのだ。

1話から30話までの仲間キャラ一覧

全55名のキャラデータを解説！ 今後もさらに増えていくぞ！

【アムロ・レイ】

宇宙編で登場。切り払いL6、シールド防御L6、ニュータイプ。2回行動－31。まさにエースの風格。今回も部隊を引っぱってくれる。

幸運	10	加速	01
集中	01	熱血	03
てかげん	13	魂	35

【アヤ・コバヤシ】

両方で登場。切り払いL1。T－LINK。2回行動－33。R－3のパイロット。「補給」は地上編では、かなり貴重なコマンドだ。

集中	01	幸運	08
信頼	10	気合	16
激励	20	補給	30

【アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ】

両方で登場。2回行動－32。レイズナーのパイロット。地上編では、遠距離攻撃値が1、2を競う。レイズナーもじっくり育ててやろう。

加速	01	ひらめき	05
必中	18	再動	23
熱血	28	魂	36

【ウッソ・エヴィン】

宇宙編で登場。切り払いL6、シールド防御L6、ニュータイプ。2回行動－32。マップ兵器で敵味方を判断する「見極め」を持つ。

ひらめき	01	集中	03
加速	05	熱血	08
見極め	32	魂	37

【岡めぐみ】

両方で登場。2回行動－35。ボルテス4号機、ボルト・ランダーのパイロット。合体したあとは、「信頼」で味方のHPを回復。

必中	01	信頼	01
偵察	06	ひらめき	07
熱血	32	補給	41

【オデロ・ヘンリーク】

宇宙編で登場。切り払いL6、シールド防御L6、ニュータイプ－27。2回行動－37。ニュータイプになれるので、育てると頼りになる。

根性	01	友情	06
熱血	10	気合	17
ド根性	22	必中	31

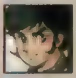
【オリファー・イノエ】

宇宙編で登場。切り払いL3、シールド防御L3。2回行動－41。シュラク隊の隊長。…のクセに能力値は他のメンバーより低い。ガッカリ。

加速	03	激励	08
気合	11	熱血	16
自爆	20	必中	24

【兜甲児】

宇宙編で登場。底力。2回行動－37。命中の低さに泣かされるが、ザコには無敵。「必中」を覚えれば、ボスクラスの敵にも立ち向かえる。



根性	01	鉄壁	05
加速	10	熱血	15
必中	24	ド根性	30

【車弁慶】

両方で登場。底力。2回行動－41。基本的に「気合」をかける役。SPは温存するように。宇宙では、真・ゲッター3はあまり役に立たない。

根性	01	気合	05
ド根性	10	熱血	20
激励	27	激怒	32

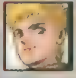
【ケイト・ブッシュ】

宇宙編で登場。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－36。シュラク隊の中では2回行動可能になるのが早いが、能力値的に凡庸。

加速	01	気合	03
根性	05	ひらめき	10
熱血	13	ド根性	24

【ケーラ・スゥ】

宇宙編で登場。切り払いL4、シールド防御L4。2回行動－39。能力値的に中途半端なので、リ・ガズィからは降ろした方がいい？



根性	01	加速	03
集中	09	ひらめき	18
かく乱	28	熱血	26

【剛健一】

両方で登場。底力。2回行動－37。ボルテスVのメインパイロット。必要な精神コマンドはそろっている。しっかり育てよう。

必中	01	根性	03
熱血	18	信頼	20
気合	26	てかげん	35

【剛大次郎】

両方で登場。底力。2回行動－39。ボルテス3号機、ボルト・ハンザーを駆る。後半は戦意上昇&「鉄壁」係。兄より攻撃力がある。

ド根性	01	気合	01
鉄壁	09	威圧	16
集中	24	友情	35

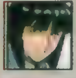
【剛日吉】

両方で登場。2回行動－36。ボルテス5号機、ボルト・フリゲートのパイロット。大事な「幸運」係。宇宙編では貴重な「探索」係。

隠れ身	05	加速	12
幸運	17	探索	19
足かせ	28	脱力	32

【コニー・フランシス】

宇宙編で登場。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－36。「必中」と「幸運」のおかげで育てやすいが、「熱血」がないので戦力には…。



根性	01	ひらめき	01
加速	05	幸運	10
信頼	18	必中	25

【式部雅人】

宇宙編で登場。ダンクーガの人。序盤、ダンクーガの命中率の低さは、もはや当たるのを祈るしかないが、彼が「集中」を覚えれば楽になる。

根性	01	熱血	10
気合	15	かく乱	20
集中	18	愛	53

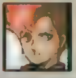
【司馬亮】

宇宙編で登場。ときどき喋ってくれる、基本的に精神コマンドの人。すべてのSPを使って「気合」をかけまくる役ともいえる。

根性	01	気合	01
てかげん	05	熱血	17
威圧	23	信頼	29

【シモーヌ・ルフラン】

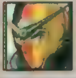
両方で登場。2回行動－39。レイズナーのキャラ。能力はそれほどではないが、好きならバルディに乗せてもいい。それなりに使える。



偵察	01	加速	03
探索	06	集中	15
根性	18	信頼	24

【シュバルツ・ブルーダー】

地上編で登場。2回行動－34。謎ガンダムファイター。正体はドモンの兄・キョウジの影。操作はできるが、話が一段落するといなくなる。



ひらめき	01	必中	03
かく乱	05	信頼	09
激励	13	気合	17

【ジュンコ・ジェンコ】

宇宙編で登場。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－38。シュラク隊リーダーだけあり、あらゆる面で活躍してくれるぞ。

根性	01	気合	01
信頼	06	熱血	10
激励	22	必中	28

【神隼人】

両方で登場。底力。2回行動－35。ゲッターチームの中では「必中」、「ひらめき」、「加速」などをかけるサポート係。前作までの役割と同様。

加速	01	ひらめき	01
てかげん	08	幸運	15
集中	19	友情	32

【竹尾ワッ太】

地上編で登場。社長。2回行動－35。スーパー系の中ではまあまあの能力。トライダージャベリンを育てよう。

ひらめき	01	必中	04
熱血	10	気合	16
ド根性	20	友情	27

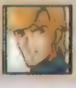
【ツワブキ・サンシロー】

地上編で登場。超能力、底力。2回行動－36。じつは近距離より、遠距離攻撃に向いている。ガイキングは使いづらいので、育てるのが大変。

根性	01	集中	08
熱血	16	気合	24
ひらめき	30	威圧	34

【デビッド・ラザフォード】

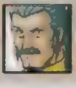
両方で登場。2回行動－37。彼の登場SPT、ベイブルを見てもわかる通り、近距離攻撃に向いている。後半はアイテムを取りに行く係。



加速	01	根性	03
熱血	07	気合	12
集中	16	友情	22

【東方不敗】

地上編で登場。明鏡止水。2回行動－50。ドモンの使う拳法「流派東方不敗」の師匠。素手でモビルスーツを倒すそのお姿は、まさに無敵。



魂	01	必中	01
ひらめき	01	気合	01
根性	01	てかげん	01

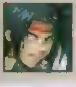
【トマーシュ・マサリク】

宇宙編で登場。切り払いL4、シールド防御L4、2回行動－39。宇宙編では「探索」を使えるキャラは少ないので重宝する。でもそれだけ。

探索	01	加速	03
集中	08	隠れ身	12
根性	15	ひらめき	23

【ドモン・カッシュ】

地上編で登場。2回行動－35。ガンダム史上で最も、行動やセリフ、愛の告白までと、とことんに熱いヤツ。文句なしに地上編のエース。



熱血	01	集中	09
加速	10	ド根性	19
気合	28	魂	38

『新スーパー』ちょっと小話

昔紹介記事でも触れたと思うが、パイロットの能力にカウンターと連続攻撃というのがあったのを覚えているかな？ じつは残念ながらこれらのワザは、製品版ではカットされることになったのだ。確かにただでさえ強いドモンやアムロにこんな能力があったら……と思うだけで敵がかわいそうになってくるけど。能力だけでなく、ほかにも削除されたキャラやユニットがたくさんいるとか。もし機会があったら、それらを復活させた「完全版」を発売してほしいよね。どうかな？

Ⓒ葦プロⒸサンライズ・ＮＴＶⒸ創通エージェンシー・サンライズⒸ創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日Ⓒダイナミック企画Ⓒ東映Ⓒ東北新社Ⓒフジテレビ・東映動画ⒸBANPRESTO 1996

これだけは覚えておきたい 5つの基本戦略

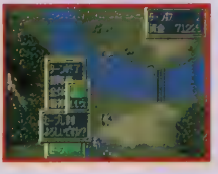
1 基本は「待ち」戦法だ

今回は、総ターン数によるルートの分岐はないので、いくらターン数が増えても平気。そのため、基本的には敵に向かって侵攻していくのではなく、敵が侵攻してくるのを〝待つ〟というのが賢いやり方なのだ。また、そのマップで取れるアイテムは、何ターンかけてでもすべてゲットするように心がけておきたい。ターン制限のあるマップは例外だが。

2 セーブ&リセットで増援確認

とにかく増援の数が多いのも「新」の特徴だ。ターンの始めにセーブしてターン終了。増援があるかないかを確認してリセット。面倒でも怠るな！

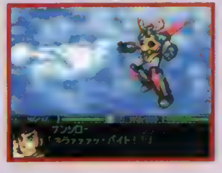
▼特に宇宙編では増援が厳しいので、確認のクセを。



3 育てるキャラを決めよう!

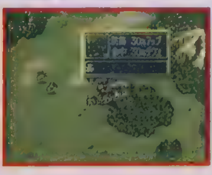
序盤は、行きたいルートに合わせて育てるキャラを決めること。分岐する7話までなら、宇宙へ行くならマジンガーZとシュラク隊を重点的に育てること。

▼地上へいくならその他全部を均等に育てよう



4 地形効果をうまく使え

意外と忘れられがちだが、地形効果はかなり重要。命中率の低い地形で戦う、敵の苦手な地形に誘い出すなど、うまく使えば戦闘を有利に進めることができる。特に地上編は、地形の種類が豊富なので重宝するぞ。



5 改造は効果的に!

改造に関しては、スーパー系は防御とHP、それに武器（必殺技）を、リアル系は運動と限界を中心に行っていこう。また、武器の中には、改造することでマップ兵器になる武器も存在するのだ！

【流竜馬】

両方で登場。底力。2回行動－37。ゲッターチームのリーダー。「熱血」をかける役。「愛」を覚えるレベル50まで育てるのは至難のワザかも。

根性	01	必中	01
熱血	10	ひらめき	30
覚醒	48	愛	50

【ビート・リチャードソン】

地上編で登場。超能力、底力。2回行動－46。大空魔竜のパイロット。地上編の母艦なのでイヤでも使うしかない。マメに育てよう。

探索	01	信頼	01
集中	10	加速	15
激励	17	熱血	32

【ブライト・ノア】

宇宙編で登場。2回行動－45。母艦の艦長ということで、あまり目立った活躍はできない。マップ兵器以外を使うことはあまりないだろう。

集中	04	加速	01
偵察	03	根性	06
気合	20	かく乱	40

【ヘレン・ジャクソン】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、2回行動－37。攻撃には問題ないが、回避系の精神コマンドがないのはツライか？

加速	01	熱血	02
信頼	08	ド根性	14
足かせ	17	必中	24

【峰一平】

両方で登場。底力。2回行動－37。ボルテス2号機、ボルト・ボンバーのパイロット。チーム一優秀な精神コマンドの持ち主。

集中	01	てかげん	05
ひらめき	08	必中	20
再動	24	魂	37

【結城沙羅】

宇宙編で登場。ダンクーガに乗っているだけ。攻撃を喰らったときによく喋ってくれる。「ひらめき」と「幸運」を使う役。

気合	01	根性	10
熱血	15	鉄壁	20
ひらめき	33	幸運	39

【リュウセイ・ダテ】

両方で登場。切り払いＬ４。シールド防御Ｌ４。2回行動－35。能力もないのにＴ－ＬＩＮＫ武器を使える不思議でスゴイヤツ。

ド根性	01	気合	12
幸運	15	熱血	20
必中	30	魂	37

【ヌケ】

宇宙編で登場。2回行動－43。貴重な精神コマンド「補給」を使えるが、そこまでどうやって育てればいいのやら。マジンガーZに乗せる!?

隠れ身	27	脱力	30
激励	33	加速	35
友情	37	補給	46

【ひびき洸】

地上編で登場。シールド防御Ｌ４。底力。2回行動－35。ライディーンの能力が高いので、ちゃんと育てればエース同様の働きをする。

集中	01	加速	05
ひらめき	09	根性	16
気合	21	熱血	32

【フランチェスカ・オハラ】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４。2回行動－38。スーパーロボット系のような精神コマンド。登場も遅く、活躍は無理。

加速	01	根性	03
気合	05	激励	10
友情	20	鉄壁	28

【ボス】

宇宙編で登場。2回行動－42。今回は底力すら持っていない。ボロットに乗るうえで「気合」がないのはかなり痛い。「集中」も焼け石に水。

根性	01	自爆	01
ド根性	03	集中	15
熱血	27	必中	45

【ミリエラ・カタン】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４。2回行動－39。フラニー同様登場は遅いが、精神コマンドに恵まれているので即戦力に。

根性	01	集中	01
熱血	04	加速	08
信頼	17	ひらめき	21

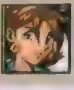
【ユカ・マイラス】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、2回行動－40。女性パイロットの中では唯一「魂」を覚える。晩成型だが苦労は報われる。

加速	06	熱血	10
必中	20	ド根性	24
威圧	35	魂	40

【レイン・ミカムラ】

地上編で登場。シールド防御Ｌ２、2回行動－39。ドモンのパートナー。ドモンといっしょに仲間になるが、乗れるロボットがない。はて？



集中	11	幸運	20
愛	30	補給	32
復活	36	奇跡	45

【ハサウェイ・ノア】

宇宙編で登場。切り払いＬ６、シールド防御Ｌ６、ニュータイプ－38。2回行動－35。レベル38でニュータイプと晩成型。根気があるなら。

隠れ身	01	必中	08
気合	13	友情	20
熱血	24	覚醒	27

【ファン・リー】

地上編で登場。超能力、底力。2回行動－34。スカイラーのパイロット。序盤はアイテム取りに活躍するが、中盤以降はデビッドにタッチ。

根性	01	気合	01
熱血	08	集中	16
再動	25	必中	38

【プリンス・ハイネル】

地上編で登場。2回行動－36。条件を満たしていると20話で説得可。しかし、22話終了と同時にいなくなる。強いのに残念。

根性	01	必中	02
熱血	14	ひらめき	27
自爆	34	魂	39

【マーベット・フィンガーハット】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、2回行動－38。攻撃よりも、サポート係としての能力が高い。ホワイトアークが最適だ。

気合	01	信頼	08
集中	10	愛	16
激励	20	必中	25

【ムチャ】

宇宙編で登場。2回行動－39。宇宙編では唯一「奇跡」を使えるが、それ以外は何の取り柄もない。レベル25まで何も覚えないのも激痛。

偵察	25	脱力	30
加速	32	かく乱	40
信頼	44	奇跡	50

【弓さやか】

両方で登場。2回行動－38。特殊技能はもっていないが、精神コマンドに恵まれている。しかし、そこまで育てられるか問題。

ひらめき	03	信頼	07
必中	10	幸運	15
友情	24	復活	40

【ロアン・デミトリッヒ】

両方で登場。2回行動－38。能力はともかく、精神コマンドはキャリア（補給メカ）向き。乗り換えた方が活躍してくれる。

偵察	01	集中	06
隠れ身	13	ひらめき	18
かく乱	22	補給	30

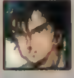
【ハヤミ・ブンタ】

地上編で登場。超能力、底力。2回行動－38。ネッサーのパイロット。序盤はネッサーのバリアＬⅠが意外に重宝。育てておくと21話が安心。

探索	01	根性	08
集中	12	信頼	15
熱血	22	激励	28

【藤原忍】

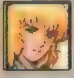
宇宙編で登場。野生化。2回行動－37。ダンクーガは分離できないが、4人分の精神コマンドは使用可能。湯水のように「気合」を使える。



気合	01	熱血	01
ド根性	03	激怒	05
加速	28	必中	34

【ペギー・リー】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、2回行動－39。精神コマンド、能力値ともにバッチリ！　ジュンコについで使える逸材。



必中	01	熱血	03
加速	07	激励	15
根性	20	再動	26

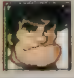
【マヘリア・メリル】

宇宙編で登場。切り払いＬ４、シールド防御Ｌ４、2回行動－38。能力値はそこそこだが、精神コマンドに難あり。「熱血」がないのが痛い。

集中	01	根性	04
信頼	08	ひらめき	11
気合	16	加速	24

【ヤマガタケ】

地上編で登場。超能力、底力。2回行動－43。バゾラーのパイロット。こんな顔でも超能力がある。…ガッカリだが、近距離攻撃値は高い。



ド根性	01	気合	01
鉄壁	06	激怒	10
脱力	20	補給	40

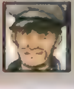
【ライディース・Ｆ・ブランシュタイン】

両方で登場。切り払いＬ４。2回行動－34。天才を名のるわりには、能力は並み。が、Ｒ－2自体優秀で、地形にとらわれずに戦闘できる。

ひらめき	01	必中	05
てかげん	07	威圧	14
加速	21	魂	35

【ロベルト・ゴメス】

宇宙編で登場。2回行動－41。ブライトが登場するまでの母艦、リーホースJrの艦長。途中でいなくなるので、育てる意味はまったくない。



探索	01	加速	03
根性	06	激励	10
気合	18	信頼	23

『新スーパー』ちょっと小話

このゲーム、戦闘シーンは敵味方共にセリフを喋るんだけど（機械獣などのＡＩは喋らない）各キャラの種類がじつに豊富なのだ。トライダーの「バードアタック」やボルテスの「必殺天空Ｖの字斬り」など２種類も用意されているし、ほかのキャラたちも攻撃したり回避したときのボイスも数種類用意されているのだ。ほかにもBコートを装備してビームを防いだとき、乗り換えしたとき、などなど、いろいろあるぞ。ぜひ試してみよう。意外なボイスが聞けたりするかもね。

アイテム名	効果	アイテム名	効果
高性能レーダー(高レーダー)	射程1以外の武器の射程が、1伸びる	ガンダリウム合金(G合金)	HP+600、運動−9、装甲+200、移動力−1
ミノフスキークラフト(Mクラフト)	移動タイプを「陸空」にする	ゾルマニウム合金(Z合金)	HP+700、運動−10、装甲+150、移動力−
ブースター(ブースター)	移動力+1	超合金Z(超合金Z)	HP+750、運動−12、装甲+200、移動力−
メガブースター(Mブースター)	移動力+2	マキシンガル合金(M合金)	HP+800、運動−15、装甲+250、移動力−
アポジモーター(Aモーター)	移動力+1、運動+5	超合金ニューZ(超合金N)	HP+1000、運動−10、装甲+250、移動力−
マグネットコーティング(MC)	限界+10、運動+5	チップ(チップ)	武器のエネルギー消費率20%
バイオセンサー(Bセンサー)	限界+15、運動−8	Mチップ(Mチップ)	武器のエネルギー消費率25%
カートリッジ(カート)	全弾丸の補給(自動補給)	Hチップ(Hチップ)	武器のエネルギー消費率30%
サイコフレーム(Sフレーム)	限界+25、運動+10	Sチップ(Sチップ)	武器のエネルギー消費率35%
対ビームコーティング(Bコート)	弱いビームを無効	HM強化チップ(HMチップ)	武器のエネルギー消費率50%
Iフィールド発生機(I発生機)	中程度のビームを無効	金2000(2,000)	資金+2,000
HP回復(HP回復)	毎ターンHP500回復	金5000(5,000)	資金+5,000
EN回復(EN回復)	毎ターンエネルギー10回復	金10000(10,000)	資金+10,000
チョバムアーマー(Cアーマー)	HP+500、運動−3、装甲+100	金20000(20,000)	資金+20,000
ハイブリッドアーマー(Hアーマー)	HP+550、運動−8、装甲+150、移動力−1	金40000(40,000)	資金+40,000

1話から25話までの完全マップ攻略ついに開始！　と、その前に、まずはアイテムに関する情報を紹介しよう。ゲームに登場するアイテムは、右の全30種類。攻略中のアイテム名は、表内のカッコ内に示された略称で書かれているので注意しよう。

1話▶25話 MAP攻略

宇宙編&地上編を上下2段で完全攻略だ!!

アイテムデータの見方

マップ内のアイテム座標はすべて（横軸、縦軸）で表示されています。なお、マップのいちばん左上が(00,00)となります。例えば(02,05)の場合、マップ左上にカーソルを合わせ、右に2つ、下に5つ移動させた位置ということになります。

[ルート表]

❶謎の侵略者
❷トライダーG7、登場!
❸光子力研究所
❹リガ・ミリティア
❺リュウセイ=ダテ
❻ポイント・カサレリア
❼クロノクルの反撃

大空魔竜に戻る → 地上編

ヨーロッパに残る → 宇宙編

地上編

❽ガンダムファイト
❾SRX計画
❿天才パイロット、ライ
⓫大空魔竜防衛命令
⓬初めての調査
⓭ヒイロとリリーナ
⓮その名は東方不敗
⓯強奪
⓰先制攻撃
⓱特訓!ボルテスチーム
⓲彼の名はエイジ
⓳ボアザンの誇り(注1)
⓴裏切り
㉑ネッサー発進!
㉒a大決戦（19話でジャンギャルを倒した）
㉒b大決戦（20話でハイネルを説得せず）
㉒c黒い科学（ハイネルが仲間にいる）
㉓死鬼隊ゴステロ
㉔因縁の対決
㉕死鬼隊の復讐(注3)
㉖漆黒のガンダム
㉗最強最悪のデビルガンダム
㉘テンジャラス・アレンビー
㉙探索
㉚紅のV−MAX

宇宙編

❽ベスパと異星人
❾戦士のかがやき
❿心
⓫ガッタール隊
⓬鮮烈!シュラク隊
⓭旅立ち
⓮ボルテス合体不可能
⓯ジブラルタル空域
⓰リーンホース浮上
⓱謎の敵戦艦
⓲蒼き流星となって
⓳ビッグキャノン
⓴月面降下作戦
㉑ムーン・ガーディアン(注2)
㉒ザンスカールの疑惑
㉓アムロとシャア
㉔真意
㉕モトラッド艦隊
㉖新たなる力
㉗サイド5の謎
㉘宇宙の墓場
㉙陽動作戦
㉚SRX発動!

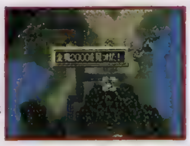
注1…ジャンギャル強制攻撃時に防御させると20話でハイネル説得可。

注2…輸送シャトルが1機破壊されると、26話でV2がV2バスターに、無事だとV2アサルトになる。

注3…大空魔竜が攻撃されるとレイズナー、V−MAX使用可能に。

第1話から5話までのおさらい

1話から5話までは、順次新しい味方ロボットが参戦し、敵の姿がなんとなく見えてくるという、いわば導入部だ。そのため敵も弱く、戦略に詰まることはまずない。注意するべき点は、アイテムを取りのがさないことくらい。また、この段階から育てるキャラと育てないキャラをハッキリさせておくとあとが楽になる。宇宙編に行くつもりならマジンガーZを中心に戦い、地上編ならガイキングなどのスーパーロボットを均等に育てよう。なお、敵はボアザン星人やダリウス大帝四天王などが入り乱れていて非常にややこしい。地上編に行くつもりならしっかり理解しておくべきだが、宇宙編へ行くとなると今後まったく無関係となるので、無視してもいいぞ。



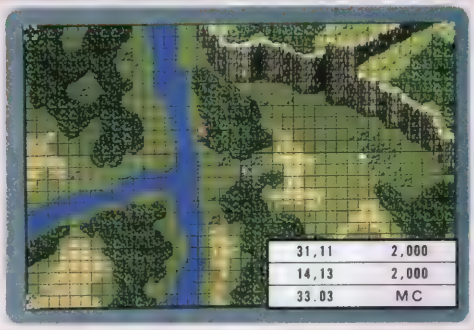
▶アイテムは残らずゲットしたい。

アイテム入手リスト

話	座標	アイテム
1	27,13	2,000
2	12,03	2,000
2	16,07	2,000
2	06,07	2,000
3	23,09	2,000
3	05,38	2,000
3	13,18	ブースター
4	10,06	2,000
4	01,14	2,000
5	38,13	2,000
5	04,05	2,000

6話 ポイントカサレリア Vガンダム登場!

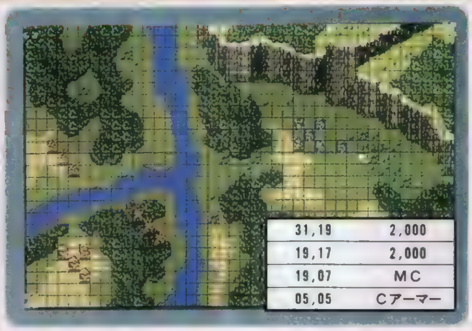
このマップでは、味方はウッソとシュラク隊、そしてトライダーG7のみ。敵はガンイージでも絶対負けないくらい弱いので、宇宙編へいくつもりならすべてウッソで倒すつもりで彼を鍛えよう。逆に地上編にいくつもりなら、次でいなくなるウッソたちには経験値を与えず、できるだけトライダーG7で倒そう。



座標	アイテム
31,11	2,000
14,13	2,000
33,03	MC

7話 クロノクルの反撃 運命の選択!

マップが始まってすぐ、大空魔竜と戻るか、ヨーロッパに残るかの選択となる。大空魔竜と戻れば地上編へ分岐し、その場でマップ終了。ヨーロッパに残った場合そのまま戦闘となる。敵は単体では弱いが数が多い。ウッソとマジンガーZをメインにして戦おう。ここで両者をきっちり育てないと、あとがツラいぞ。



座標	アイテム
31,19	2,000
19,17	2,000
19,07	MC
05,05	Cアーマー

シールド防御の謎

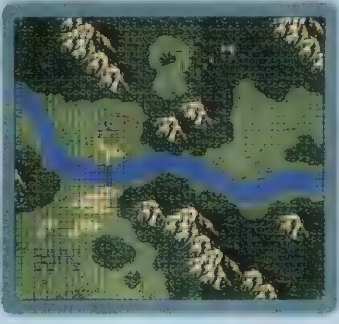
シリーズではおなじみのシールド防御。技能を持っているキャラなら、技能レベルに応じた確率でダメージを半減させることができるというもの。もちろん「新」でもあるのだが、シールド防御しても「第4次S」のようにシールドのグラフィックが表示されない。発生したかどうかは、ダメージ量を見て判断するしかないのだ。これは敵も同じで、ときおり期待していたより低いダメージしか与えられない場合がある。つまりこの場合、敵がシールド防御をした可能性があるのだ。

8話 ベスパと異星人
異星人は早めに撤退させろ!

▲ベスパはこちらに向かってくるので、異星人たちに手を出すのは無理だ。

29,35	2,000
20,33	2,000
14,22	2,000
09,12	2,000
32,05	10,000

異星人とベスパとの三つ巴の戦いだが、こちらがベスパに手を出せば異星人はすべて撤退する。マジンガーZを橋の上に置き、これを壁代わりにして川沿いの下側に展開しよう。3ターン目には川の左側から敵の増援が現れるので、川より上には出ないこと。

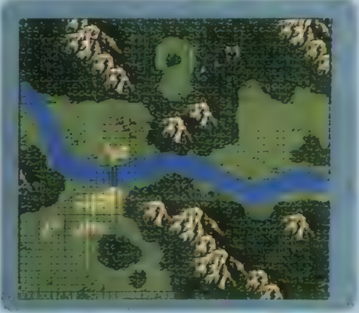


9話 戦士のかがやき
カミオンを守れ!

輸送部隊カミオンを守るのが目的。カミオンは勝手に右へ逃げていくので、全員で追いかけること。1ターン目、2ターン目と連続で右側から敵の増援が来るのだ。初期配置の敵はとりあえず無視し、カミオンが逃げきってから相手をしよう。ザコを全滅させると、ボスクラスのリカールは撤退する。しかし、リカールを倒したときの資金8000は非常にオイシイので、できるだけ倒しておきたい。

29,12	2,000
22,07	2,000
46,16	2,000
35,27	5,000

▶リカールのHPは高い。ボルテスVで相手しよう。

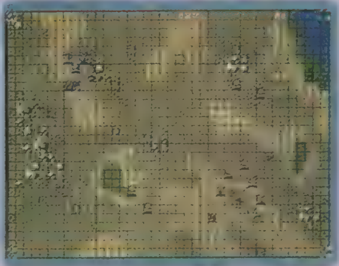


10話 心
ボルテスVは、合体しないで戦おう!

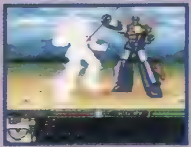
▲敵の増援は弱いので、バラしたボルテスVでもなんとか対処できる。相手の注意を引くだけでよい。

14,15	2,000
09,03	2,000
11,24	2,000
16,19	2,000
30,43	超合金Z
24,28	Bコート

カミオンは勝手に上へ逃げていく。2、3、4ターンに、そのカミオンの左右に敵の増援がくる。ボルテスVが合体すると味方はたったの3機。これでは対処しきれないので、バラして手数を増やそう。ボルテスチームとウッソを2つに分け、カミオンの左右に展開。マジンガーZは殿(しんがり)だ。カミオンが逃げきれば、自動的にマップ終了となる。



8話 ガンダムファイト
2大ガンダムが今、激突する!


▲Sガンダムで体力を減らし、トライダーでトドメ。この先、資金は大切になる。

01,01	2,000
13,18	2,000
04,16	5,000
28,21	Bコート

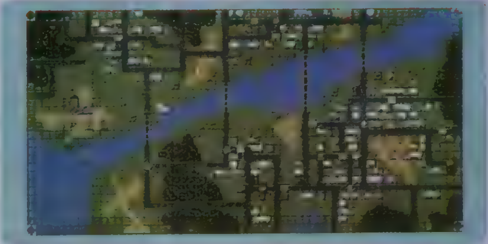
最初にシャイニングガンダム(以下Sガンダム)とウイングガンダムのバトルイベントがある。敵はそれほど強くないので、Sガンダムだけで勝てるが、トドメはトライダーで刺し資金を稼ぐようにしよう。5ターン目に機械獣が3体現れるが、それほど強くない。敵ユニットが残り3体になるとダンケルとズールは退却する。クリア後、Sガンダム(ドモン)はいなくなってしまう。

9話 SRX計画
オリジナルメカR-1参戦!!

◀R-1は運動性と武器のGリボルバーをとくにパワーアップだ。

13,24	5,000
14,11	2,000
28,17	2,000
32,06	2,000

ライディーンとR-1が大空魔竜隊に合流。とくにR-1は地上編のメインユニットになるので、しっかり育てておこう。始まったら画面中央まで進み、防御効果の高い街の上に乗って戦おう。敵はビーム系の攻撃をしかけてくるユニットが多いので、トライダーにBコードを装備させておくとラクに戦えるぞ。3ターンと7ターン目に敵増援。ボスのジャンギャルは1回戦闘すると退却する。



10話 天才パイロット、ライ
第2のオリジナルメカ、R-2登場

始まったらR-1はそのまま右方向に進みR-2と合流しよう。その他はアイテムを取りつつ(28,06)の金塊がある地点を目指す。3ターン目に上下に増援が現れるので、下はR-1、上は残りのトライダーなどで対処。増援を倒したら2つの部隊を合流させ、マップ中央の街の上で残ったSPTと戦う。ル・カインは5ターン目に退却するので無視しよう。

14,18	2,000	28,06	2,000
34,13	5,000	41,20	5,000
50,18	チップ	54,03	高レーダー

▼敵モビルスーツはR-2だとダメージを受けずに倒せる。

宇宙編 基本戦略

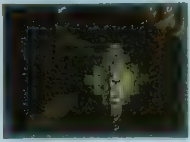
宇宙編は、地上編と違って、とにかく「待ち」が基本。こちらから動かず、ひたすら相手が動くのを待つのだ。近寄ってきたところを1機1機確実にしとめよう。逃げ回りながら相手の射程の外から狙うことも重要だ。また、宇宙編では「NPCを守る」という任務が多い。こういった場合、まず間違いなくNPCの進路方向に増援があるので、かならずNPCについて回ること。こういった場合、アイテムに欲を出して失敗することが多い。ときにはがまんすることも必要だ。

11話 ガッダール隊

バイク部隊初登場。ボルテスVで一気に潰せ!

▶イクとレンダのガリクソンに狙われると、カミオンは即死だ。

マップ10同様カミオンは上へ向けて逃げていく。敵は機動性の高いバイク部隊。特にガリクソンは強敵なので、ボルテスVを合体させ、こちらから攻撃を仕掛け早めに倒す。ウッソは2ターン目の増援に備えカミオンの右翼を守る。マジンガーZはボルテスVのサポートだ。ボルテスVの素の攻撃はまず当たらないので、「必中」を忘れないよう。



▲ボルテスVは、この辺りにとどまって、敵を足止めしよう。

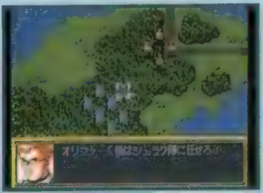
15,26	MC
07,05	高レーダー
18,08	5,000
22,19	2,000
16,19	2,000
16,08	2,000

12話 鮮烈!シュラク隊

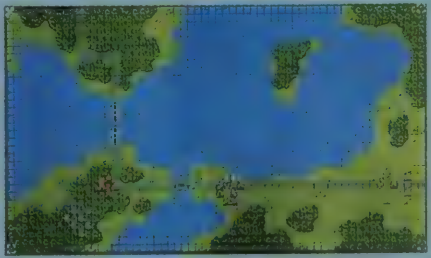
シュラク隊全員集合!

別行動を取っていたシュラク隊が再登場!しかも6人フルメンバー、オリファーのおまけつき。今後はかなり賑やかになるぞ。例によってカミオンは勝手に移動するが、初期配置左側の敵を全滅させないと動かない。シュラク隊総動員で一掃しよう。マジンガーZとウッソは、カミオンを守りつつシュラク隊と合流する。また、ボルテスVは5ターン目までに合体してシュラク隊の初期位置辺りに待機。この辺りに増援として現れる敵は、現れた次のターンで倒さないと、確実にカミオンを狙ってくるのだ。カミオンが逃げきればマップ終了となるぞ。

▼念願のシュラク隊総登場!



14,10	ブースター
40,07	Hアーマー
06,24	2,000
17,21	2,000
27,31	2,000
42,27	2,000

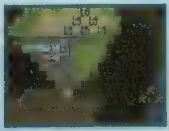


13話 旅立ち

輸送艇に乗り込むだけでOKなのだ!

マップの最初の目的は、"マジンガーZが輸送艇に乗り込む"こと。甲児が「加速」を覚えていれば、2ターンで終わる。その後目的は、「全ユニットが輸送艇に乗る」か、「敵の全滅」に変わる。全機で輸送艇を取り囲むようにし、敵を全滅させるつもりでシュラク隊を鍛えよう。4ターン目にはバイク部隊の敵増援も来るぞ。

▼面倒ならとっとと輸送艇に乗ってサヨナラだ。

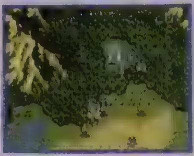


34,28	MC
03,22	EN回復
17,21	5,000
14,14	5,000
18,21	2,000

11話 大空魔竜防衛命令

大空魔竜を守れ

29,21	2,000
15,24	2,000
34,16	5,000
22,04	EN回復



▲R−1、R−2は森の上で戦った方が有利。

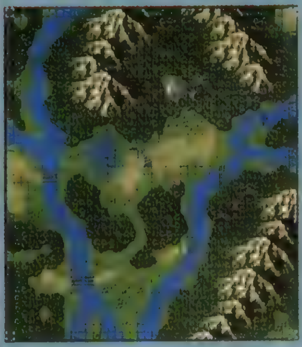
大空魔竜は行動不能。R−1とR−2を前に出し敵をくい止める。ライディーンは基地に乗せゴッドアローで援護。基本的にこのシフトで敵を待ち受ける。増援は2ターンと5ターン目に現れる。

12話 初めての調査

敵の本拠地と思われる小笠原諸島へ……

30,09	2,000
22,17	2,000
15,21	Z合金

出撃メンバーはR−1とR−2、ライディーンの3機のみ。スタート地点の島からあまり動かず、敵が来るのを待って戦おう。奇数ターンごとに3機ずつ増援が現れる。この面は、10ターンで強制的にクリアとなってしまうので、この際アイテム(とくにZ合金はボスの下にあるので、まず取れない)は無視して敵を倒すことだけに専念しよう。

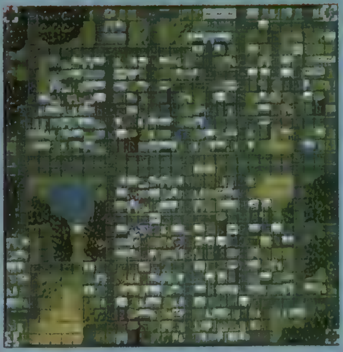


13話 ヒイロとリリーナ

大空魔竜を守れ②

13,18	2,000
35,12	2,000
19,20	2,000
17,30	Mブースター

ヒイロとリリーナのイベントがあったあと、いよいよ戦闘開始。しかし、相変わらず大空魔竜は行動不能と、状況は11話と変わっていない。出撃メンバーはガイキング、R−1、R−2、ライディーン、バゾラー(ヤマガタケ)のみ。基本的には11話と同じ戦法でOK。待ちに徹して戦おう。クリア後アフロダイA(さやか)がぬける。



14話 その名は東方不敗

宇宙最強の格闘家現る!

08,14	Bコート
13,17	MC
05,26	G合金

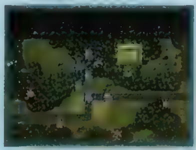
ユニットはドモンと東方不敗だけ。大空魔竜隊はまったく出番なし(ビートの精神コマンドは使える)。ドモンと東方不敗は生身でも異様に強い(ガンダムよりHPが高い!)ので適当にやってもクリアできるだろう。できれば、戦闘は東方不敗にまかせ、ドモンは「加速」を使いアイテムを3つとも入手しておこう。敵全滅後イベントがありクリア。終了後、Sガンダム(ドモン)とレインが仲間に。

基本戦法 地上編その①

地上編での前半のメインユニットはR−1。運動性を4〜5段階、Gリボルバーとブーステッドライフル、T−LINKナックルをそれぞれ5〜6にしておきたい。後半はSガンダム。これも運動性などR−1と同じようにパワーアップしてあげよう(シャイニングストライクは特に)。基本的には敵の部隊にこの2機を突っ込ませて、その他のユニットは援護。これだけでもけっこう勝てるぞ。ほかにもトライダーとライディーンには、Bコートを装備させるとさらに強くなる。

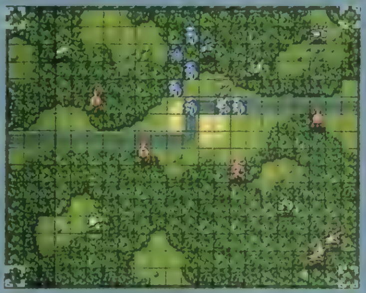
14話 ボルテス合体不可能 負傷したボルテスチームを回収！

最初は空中のマップから始まるが、これはイベント専用で、ボルテスVが敵にやられるのを見てるだけ。その後は行動不能になったボルテスチームの回収が目的となる。彼らに隣接するだけでOK（次のターンで自動回収される）なので、クリアするだけなら簡単だ。しかし、イベントでボルテスVを破ったナマズンゴは、実はそう強くない。ついでに仇をとっておこう。



▼隣接するだけでOK。ボルテスVはここでお別れ。

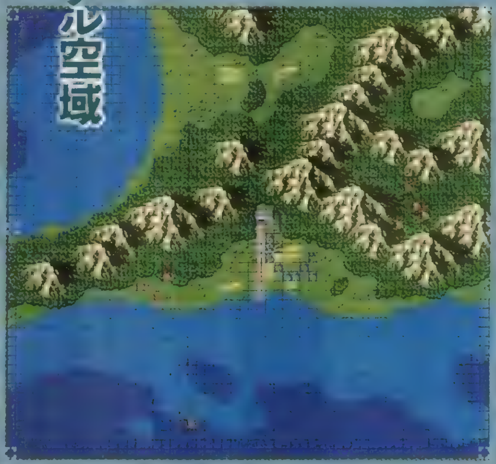
19,13	Cアーマー
03,06	Bコート
03,12	2,000
10,08	2,000
19,02	2,000
17,09	2,000



15話 ジブラルタル空域 人類の宝、マスドライバーを守れ！

マスドライバーに敵が侵入すると、イベントが起こってケイトが死亡する。これを防ぐためには、とにかく先手、先手で動く必要がある。まずマジンガーZは左側、シュラク隊の半分は右側の敵へ向け侵攻。残りは3ターン目の敵増援に備え、コロニー公社の上方で待ち伏せ。6ターン目にはアフロダイAとダンクーガが現れるので、彼らでメッチェとクロノクルをマスドライバー左側へおびき寄せ、落とす。同じく6ターン目に海から現れる敵増援は、シュラク隊で陸に上がった直後を叩こう。

26,14	HP回復
36,36	チップ
34,16	5,000
18,20	5,000
29,30	2,000
28,26	2,000

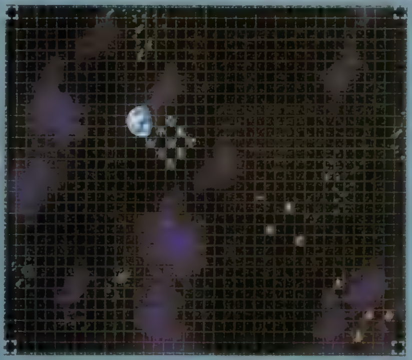


16話 リーンホース浮上 レイズナー初登場！

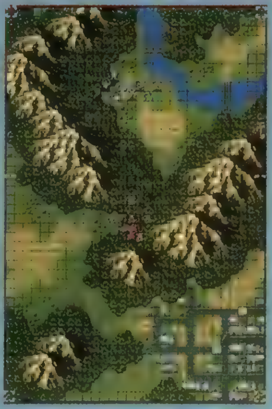
初登場のエイジたちレイズナー系ユニットは、すぐに安全な場所に待避させること。ゲイルと、彼を倒した直後に現れるゴステロにさえ気をつけていればOK。あとはすべてザコだ。敵はとにかく避けまくるので、どうしても攻撃の中心はウッソになるが、特に苦労はしないだろう。

33,06	Bセンサー
02,24	Mブースター
13,10	5,000
14,03	10,000
12,24	10,000

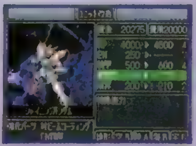
▶このマップからオリジナルキャラのアヤが参戦。



15話 強奪 何を企む？ ル・カイン



25,07	2,000
18,13	2,000
16,32	5,000
06,35	10,000
16,20	チップ
02,05	EN回復



▲Sガンダムは地上編のエース。絶対育てよう。

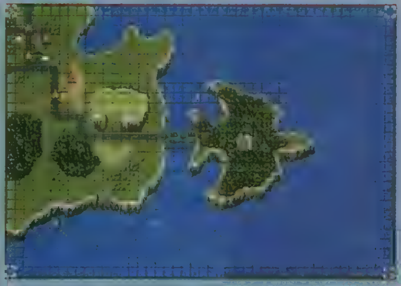
始めにガイキングの合体デモがある。ついで（？）に武器もパワーアップ。トライダーも変形可能に。敵のモビルスーツは遠距離のビーム攻撃を仕掛けてくる。ここはR－1、R－2やBコート付きのトライダーなどで戦おう。3ターン目に3カ所に分かれて増援が現れる。右上のSPT部隊はSガンダムだけで大丈夫。モビルスーツが片づいたら、スカイラーなどでアイテムを取ろう。ル・カインは5ターンで退却。

16話 先制攻撃 ついに敵の本拠地に対して攻撃開始!!

マップは12話と同じ。始まったら左の小島を目指しそこを拠点とする。モビルスーツは水中にいる相手には間接攻撃できないので、R－1で攻撃する。Sガンダムは「集中」を使いガンガン突き進み機械獣を狙って攻撃。3、5、6、7、8ターンに増援が現れる。ボスのスカールーク（ジャンギル）はHP16,000以下になると退却。

11,37	Mクラフト
32,12	ブースター
22,17	2,000
06,13	5,000
06,26	10,000

17話 特訓！ボルテスチーム 悲しみを乗り越えて、ボルテスが今、完全復活!!



22,20	2,000
22,07	2,000
35,14	HP回復

ボルテスのみの面。アイテムもHP回復以外取らずに基地の上で待つ。ボスのキラーは、自分のターンは「ひらめき」を使うだけにし、反撃でダメージを与えるように戦えば楽。トドメを刺すときはできれば「幸運」を使いたい。

18話 彼の名はエイジ 敵はたったの3機

まず最初にボルテスは合体して、上のアイテムへ向おう。ポッド（シモーヌ）は左下のアイテムを取りに行こう。アイテムをすべて取ったら精神コマンドを使い敵を倒す。かなり楽な面。クリア後、エイジ、ロアン、デビッド、シモーヌが仲間になる。できればシモーヌとロアンはメカを乗り換えておこう。

02,21	10,000
04,04	カートリッジ
14,04	Bセンサー

基本戦法 地上編その②

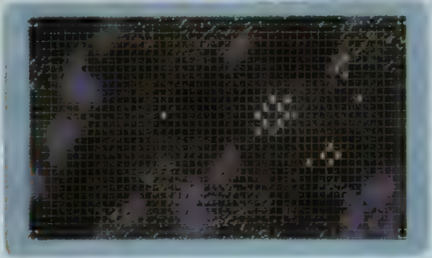
登場ユニットの性能をしっかり把握しておこう。オリジナルメカのR－1とR－2。この2機は分類すると、R－1はリアルロボット系、R－2はスーパーロボット系になる。つまりそれぞれ違った改造が必要になってくるのだ。補足だがガイキングが出撃していない（もしくは収納されている）状態の大空魔竜は、ザウルガイザーなどのガイキング用の武器を使うことができる。こちらの方が戦意を必要としないのでお得。大空魔竜を育てたいときは、この方法で育てよう。

17話 謎の敵戦艦
敵母艦の追跡から逃げろ！

母艦のリーンホースはＮＰＣとなり、勝手に右へ逃げていく。敵は確実にリーンホースの進路を塞いでくるので、進路上にいる敵を優先して倒そう。母艦がマップ端までたどり着けばクリアだが、あんまりもたもたしていると、敵母艦のヘルモーズがマップ兵器を撃ってくる。経験値は惜しいが、クリア最優先でゲイルやゴステロなどのボスクラスの敵はできるだけ相手にしないように。２ターン目には、エイジたちレイズナー系のキャラが味方の増援としてやってくるが、あまり役にはたたないだろう。ゲイルとゴステロの注意を引きつつ、逃げ回らせておこう。

▶進路上に敵がいる場合、ゴメスが教えてくれる。

42,06	MC
47,26	I発生機
34,15	5,000
22,22	5,000
24,03	10,000

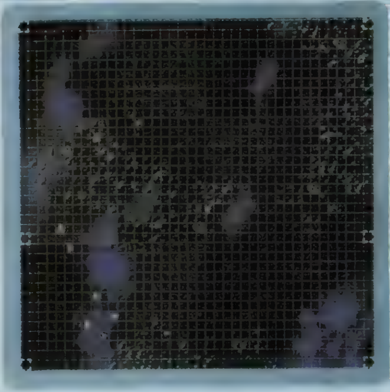


16,32	2,000
20,21	2,000
33,17	2,000
34,12	2,000
05,09	Ａモーター
36,33	Ｓフレーム

▼◀ロンドベル部隊には、アムロ、ブライト、ケーラに加え、シュラク隊の残り３人も入る。ますます賑やかになるぞ。

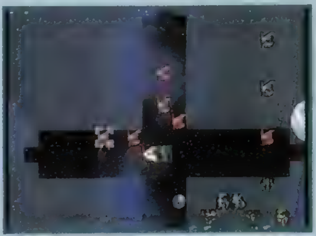
18話 蒼き流星となって
さらばエイジ、こんにちはロンドベル

序盤、エイジとゲイルの戦いはＶ－ＭＡＸ発動で勝手に終わる。本番は、ネオジオン軍が登場してからだ。初期位置が近いのでいきなり混戦になるが、マップ兵器をうまく使って立ち回ろう。敵の数を減らすと増援が来るが、同時にロンドベルも駆けつけてくれる。マップ左上の端に出てくるので、急いで合流しよう。アムロだけでも合流できれば、かなり楽になる。

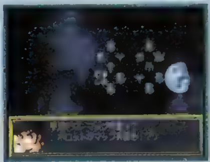


19話 ビッグキャノン
ボスボロット活躍!?

ロンドベル部隊との合同戦線。敵はまっすぐ向かってくるので、こちらは動かず２機の母艦を前に出して待ち受け、マップ兵器で先制だ。３ターン目に上方と左方、５ターン目に上方から敵の増援があるので、使用回数の限られたマップ兵器の使いどころには注意しよう。

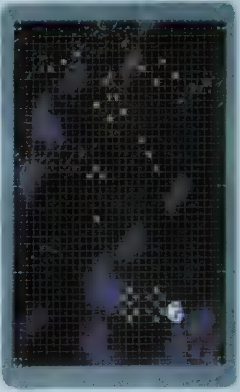


▶両母艦とも、マップ兵器は２回撃てるぞ。

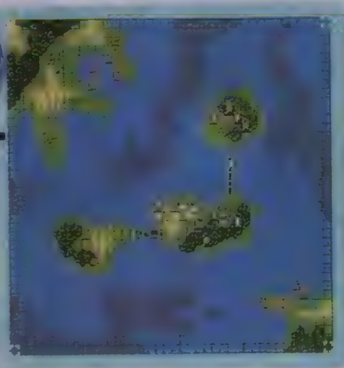


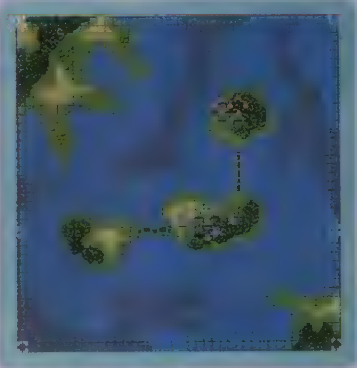
▲ここでボスボロットも仲間に。今度のボスボロットはマップ兵器つき。…使えないが。

29,08	Ｂセンサー
09,19	Ｍチップ
24,24	ＥＮ回復
13,37	2,000
07,16	2,000
04,31	2,000
24,40	5,000

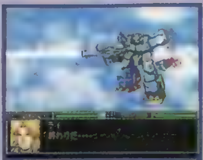


19話 ボアザンの誇り
部隊にボルテスが合流



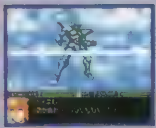


▶６ターン目の増援はＲ－２に任せよう。
◀アイテムは移動力のあるＳＰＴに取りに行かせよう。



この面は全機、強制出撃。左の敵はＲ－１、右上はトライダー＆ライディーンのスーパー系で。左下はＲ－２、Ｓガンダム、レイズナーで戦う。ジャンギャルにある程度ダメージを与えるとイベント発生。大空魔竜に攻撃を仕掛けてくる。このときに「反撃する」か「防御する」かで今後の展開が変わってくる。ここは「防御」しておいた方がイイ。クリア後、Ｒ－１とＲ－２がそろってパワーアップ。

19,24	2,000
27,22	2,000
39,35	10,000
27,11	カートリッジ
11,06	Ｚ合金

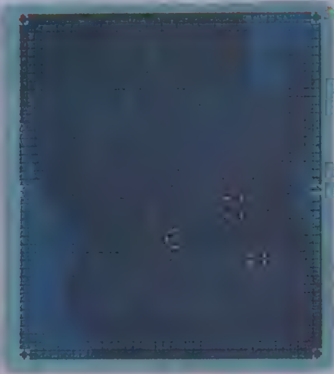


27,20	5,000
19,10	Ｍチップ
08,25	ＭＣ

◀怒ったハイネルを倒すのは、至難のワザだ。

20話 裏切り
悲劇のプリンスハイネル

19話でジャンギャルを倒していると「復讐の鬼」というタイトルになるが、内容は同じ。初期配置のレッドバロムをＢコート装備のスーパーロボット系で倒して戦意を上げよう。２ターン目にハイネルが出撃するが19話のイベントで「防御」しているとボルテスＶで説得可能（３回連続で行う。反撃は×）。説得すると仲間になりクリア。「反撃」している場合は５ターンで退却。



13,29	2,000
18,17	5,000

▼Ｓガンダムは「加速」を使って、一気に敵に隣接するように近づいていこう。ドモンの能力値なら、「集中」を使って近づけばダメージを受けることはまずないハズ。近接攻撃では無敵。

▶20話でハイネルを仲間にしているとかなり楽になるぞ。

21話 ネッサー発進！
深海に敵影発見！ 真意を探るため、ネッサーが行く

ネッサー操作不能（ＣＯＭが操作）。ＳＰＴも出撃できない。移動力のあるＲ－２と大空魔竜はネッサーを追いかけるように上に移動。初期配置の敵２部隊のうち、上をＳガンダムで、下をＲ－１（ハイネルがいる場合は、彼も）で攻撃。その他のユニットは役に立たないので、大空魔竜に収納。８ターン目にネッサーの近くに敵増援。できればそれまでにクリアしよう。

すごいぜ？ボスボロット

「第３次」でお荷物扱い、「第４次」では補給装置までついたのにやっぱりお荷物扱い。この不名誉な立場を撤回すべく、今回はなんとマップ兵器つき！ そしてさらに、ボスのほかにムチャ、ヌケの子分を乗せることも可能、おまけに宇宙でも使えるようになっているのだ(といっても、宇宙編でしか出てこないが)。しかし、マップ兵器は気力が130以上必要なうえ、ボロット系３人を育てるのは至難のワザ。そんな苦労をしてまで、使ってみる根性はあるか!?

20話 月面降下作戦

あしゅら男爵との初対戦！ 彼(?)の声は必聴だー！

▲装甲の厚いロボットをメインにして戦っていこう。

ここから、リーンホースJrの乗組員はすべてラーカイラムに移り、完全独立部隊として行動することになる。ゴメス艦長とはここでお別れだ。マップは、とにかくその広さに驚くが、素直に戦っていれば簡単に勝てる。4ターン目には敵の増援もあるが、戦局を左右するほどではない。敵は弱いうえ、こちらの出撃数は多いので、2軍キャラを鍛えるにはちょうどいいだろう。

38,43	2,000
41,34	2,000
35,34	2,000
50,21	5,000
19,23	5,000
37,13	10,000
17,13	G合金
11,24	ブースター
29,21	チップ

21話 ムーンガーディアン

輸送機を守れ！

勝手に左へ進む輸送機を守るのが目的。右の敵は無視して輸送機とともに左へ進もう。2ターン目に上方から、4ターン目に下方から増援がある。敵は弱いので、現れた側から落としていけばOK。輸送機を3機守りきったか、1機でも落とされたかで、26話で入手できる補給内容が変わる。

▼初期配置の敵は相手にしない。

15,29	2,000
28,17	2,000
39,26	2,000
16,23	2,000
04,37	5,000
32,37	Aモーター
43,03	高レーダー
19,10	Bセンサー

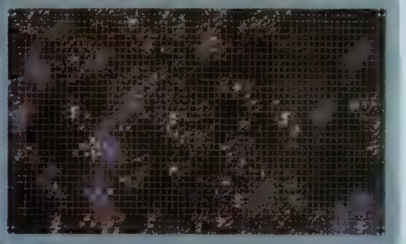
22話 ザンスカールの疑惑

速攻クリアだ！

▶2ターン以内にクリアしてしまおう。

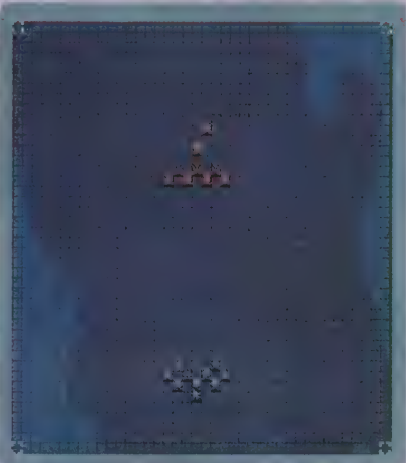
マップ開始前にルペ・シノが投降してくる。この辺から敵勢力の関係が複雑になるので、会話の聞き逃しには十分注意しよう。ここでの戦闘は、マップ右半分にほとんど意味なし。敵は少ないうえ、すぐに攻撃できる位置にいるので、簡単に倒せる。恐いのはカルラのディマージュだけだ。一応、2ターン目には上下左右を囲むように敵の増援がくるが、その前に全滅させられればクリアとなる。

20,26	2,000
32,34	2,000
30,19	2,000
22,12	2,000
29,01	5,000
40,12	5,000
49,30	10,000



22話a 大決戦

ついに敵将ハイネルとの決着のとき。しかし……



19話のイベントで「反撃」しジャンギャルを倒しているとこの面に来る。ボス級のユニットも全部で4機となかなかつツラそうだが、じつは5ターン目でイベントが起き、強制的に終了してしまう。それまでにいかに稼げるかがポイントとなる。

◀許されている時間は少ない。全力で敵に向かい、これを撃破するようにしよう。

02、39　10、000

22話b 大決戦

ハイネルとの戦いもこれで最後

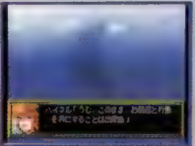
▲R－1やレイズナーで削り、トドメはスーパー系で。と、 ▲ザコで戦意を上げておく、ボス戦が楽だ。

02、39　10、000

19話のイベントで「防御」し、20話でハイネルを説得しなかった場合はこの面だ。こちらはターン制限がないのでじっくり戦える。始まったら下手に動かず、敵が近づいてくるのを待つ。射程に入ったら、Sガンダムをオトリに1機ずつ確実にしとめよう。

22話c 黒い科学

機械獣が神コマンドを使う！



▲クリア後、ハイネルは立ち去ってしまう。

02、39　10、000

20話でハイネルを仲間にしていると、この面が22話になる。ボス級のキャラはスカールーク（ズール）だけ。だからといって、何も考えずに突っ込むと3ターン目の増援に痛い目を見る。ここは22話bと同様にじっくり攻めよう。

マップ兵器について

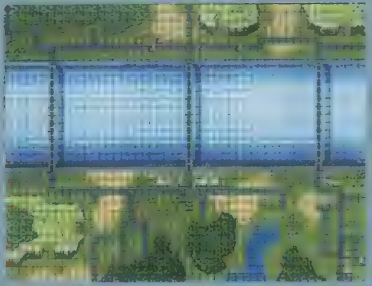
今回のマップ兵器は少なく、リーンホースJrとラー・カイラムを除けばV2ガンダムのメガビームライフルとSボスボロットのスーパーDXミサイルのみ。しかし、武器の中には改造することでマップ兵器になる場合がある。V2ガンダムの光の翼、ダンクーガのダイガン、ウイングガンダムのバスターライフルなどがそう。これらは、その武器がマップ兵器になるのではなく、同名のマップ兵器が追加されるようになっている。だから、そのあとも単体兵器としても使用できるのだ。安心。

23話 アムロとシャア
アヤ、ライ、ケーラの孤軍奮闘記

タイトルは「アムロとシャア」となっているが、マップ開始前に2人が出会うイベントがあるだけで、実際に戦うのはアヤ、ライ、ケーラの3人だけ。敵はネオジオン軍だけど、乗っているのはなぜかリーオー。橋の下側にある街の上に陣取って、回復しながら地道に攻撃していこう。4ターン目、マップ左下にエアリーズの一群が登場するが、味方の援軍はなし。やはり地道に戦っていくしかないのだ。

12,24	2,000
42,25	2,000
47,31	MC
03,14	Mチップ

▶まさに孤軍奮闘の3人。しっかりレベルを上げよう。

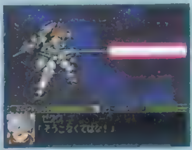


24話 真意
シャアとアムロの顔見せマップ？

このマップで出撃するのは、アムロ、アヤ、ライの3人のみ。敵はシャア、クェス、ゼクス、ギュネイの4人だが、実際に相手をするのはゼクスとギュネイのみ。3ターン目で生き残った敵はすべて撤退し、敵増援が3機出現する。こうなると、アムロだけでもなんとかなるぞ。

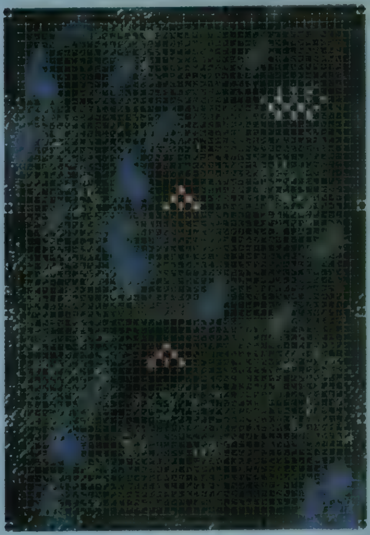
19,18	2,000
33,15	5,000
23,35	5,000
02,26	HP回復
07,30	EN回復

▼ゼクスのドーバーガンにだけ注意すれば楽勝！

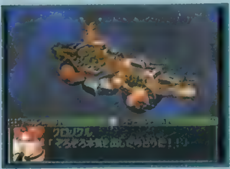


25話 モトラッド艦隊
バイク戦艦登場！カテジナも敵となって襲いくる！

1ターン目にいきなり敵の増援があり、数は多いように見えるが、敵は何体かずつバラけて侵攻してくる。マップ兵器は使いづらいが、全軍が固まって動かず、寄ってくる敵を1機1機地道に倒していくという戦法が有効だ。ここはターン数を気にしないで、じっくり攻めていこう。8ターン目までねばり、ピピニーデンが生きていればカテジナが出撃してくる。カテジナとウッソが戦闘に入ると、ちょっとしたイベントが起こるぞ。しかし、見たからといっても今後何か変化が起こるというワケではないので、余裕があれば見ておこう。



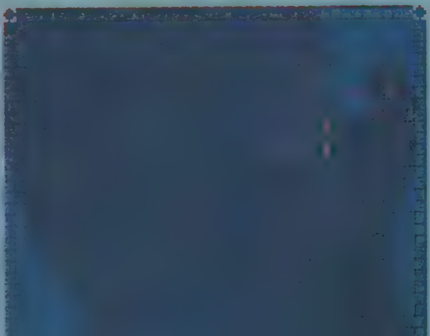
▲ルペ・シノの情報では、ザンスカールは崩壊したハズだが!?



▲ついにバイク戦艦まで登場。

19,03	2,000
16,21	2,000
15,29	5,000
37,23	Aモーター
21,47	Cアーマー

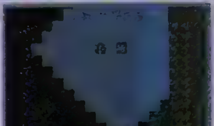
23話 死鬼隊ゴステロ
深海に潜む、狂った復讐鬼の挑戦



26,17	2,000
32,28	Bコート
31,09	カートリッジ

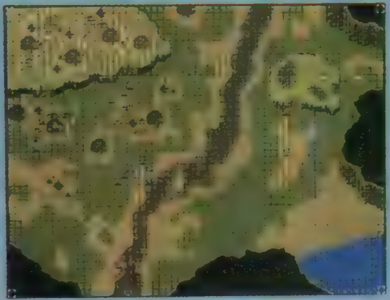
再び深海での戦闘。当然SPTは出撃不可。最初に配置されている敵はそれほどではない。問題は4ターン目に現れるゴステロとその部下のSPT。「集中」を使ったSガンダムをメインに、R-1、R-2を援護という陣形で攻めよう。「気合」が使えるならスーパー系でゴステロだけを早めに撃破しておくと、あとの戦いが楽になる。

▶SPTは運動性が高い。攻撃時に「必中」か「集中」は必要。



▶アイテムはネッサーで取りに行こう。これが最後の活躍？

24話 因縁の再会
エイジとゴステロ因縁の対決



◀生かしておくと、何かとやっかいな死鬼隊。

03,05	高レーダー
10,07	20,000
16,04	Bセンサー
21,05	5,000
01,15	5,000
07,17	2,000
14,20	2,000
23,16	2,000

マップ右方で対決するエイジとゴステロ。エイジは「ひらめき」を使い反撃だけをするようにすれば楽に勝てる。問題は死鬼隊残りの3人。スーパー系の最強武器で一気に撃破したいが、「気合」が使えないときはSガンダムに任せよう。R-1はアイテムを取りつつ、5ターン目に左方に現れる、敵援軍に備える。残りは下からの敵を待ち、これを撃破。

25話 死鬼隊の復讐
V-MAX発動！

27,22	2,000
42,31	2,000
18,27	2,000
11,28	ブースター
11,06	MC

▲神殿には必ず行こう。

まずスーパー系の最強武器でゴステロを撃破しよう。レイズナー、R-1は左下のSPT隊を、残りは死鬼隊とその他を攻撃。4ターン目の増援はそのままレイズナー&R-1に任せる。7ターン目の増援はザコ。大空魔竜が攻撃を受けるとイベントが起こり、レイズナーがV-MAXを使えるように。また、ライディーンが左上の神殿(13,10)に行くと武器がパワーアップするのだ。

シュラク隊の育て方

シュラク隊は数が多いので、どうしても全員を一軍で使うには無理がある。そこで、誰を育てればいいのかという話になるが、オススメはジュンコ、ペギー、ヘレンの3人。ジュンコとペギーはリ・ガズィ、ヘレンはVダッシュあたりに乗せておこう。派手さはないが、実に堅実な働きをしてくれる。また、参戦が遅いので育てにくいが、ユカは女性で唯一「魂」を覚えるので、育てて損はないぞ。逆に、「熱血」を使えないコニーやマヘリアなどは、中盤で脱落する可能性がある。

26話 → 30話 ストーリーダイジェスト

今後もさらに白熱していく『新スーパーロボット大戦』。気になる先の展開はいったいどうなるのか？中盤以降、30面までのストーリーをダイジェスト公開だ！

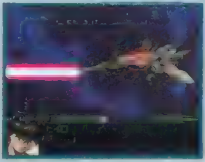
そして今後の展開は…？

宇宙編

滅んだと思っていたザンスカール帝国は未だ健在だった！ その背後には、シャアの姿が見え隠れする。異星人に取り入り、その技術を盗もうとするシャアは、本当に人類の敵となってしまうのか？

宇宙の墓場

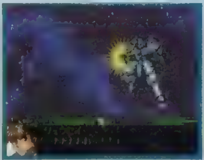
サイド5の偵察に出たアムロたちの見たものは、秘密基地に駐屯するDr.ヘルの部隊だった。突然の遭遇に臨戦態勢をとるロンドベル。そこに、1機のガンダムが登場。パイロットの名はヒイロ。今だけは、とりあえず味方になってくれるという…。



▲ヒイロのウイングガンダム。バスターライフルは超強力！

新たなる力

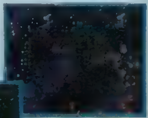
サイド2付近に建設されている巨大な建造物、エンジェルハイロゥ。それに引かれるかのように、シャクティはルペ・シノとともに飛び出していく。それを追いかけるウッソたち。しかし、サイド2には、数多くの敵が待ちかまえていたのだ。



▲リュウセイが仲間に入る。最初から大暴れするぞ。

陽動作戦

サイド5にあった秘密基地では、どうやら生体改造が行われているらしい。警戒が厳重で簡単には忍び込めないため、ロンドベルは陽動作戦を決行する。乗り込むのはアムロたち数人。が、基地の周りにはザンスカール軍が！



◀▲敵の注意を引きつけて、潜入部隊を守れ！

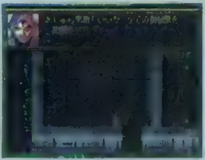
サイド5の謎

今は使われなくなったサイド5近辺に、最近ネオジオンの戦艦が頻繁に出入りしているらしい。その情報をキャッチしたロンドベル部隊は、早速調査に向かった。しかし、そこで復讐に燃えるクロノクルの部隊と出会ってしまう。

▲クロノクル側には、カテジナの姿が見える。

SRX計画発動！

基地に捕らえられていたカガチの情報から、ついに明らかになるシャアの企み。しかしまずは、秘密基地を爆破することが先決だ。一気に破壊すべく乗り込むロンドベル。その基地内部で待ち受けていたのは、あしゅら男爵の機械獣軍団だった！



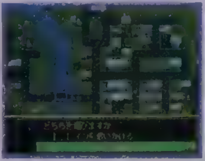
▲敵のほとんどは機械獣。増援も多いぞ

地上編

ル・カインとの決着がつかないまま、大空魔竜隊の前に第3の敵が現れる。地上編はいよいよ「Gガンダム」がベースの話に突入するぞ。当然、Gガンダムがメインになることが多いので、しっかり育てておくこと。

デンジャラス・アレンビー

みなさんお待ちかね（?）の美少女ファイター、アレンビー・ビアズリーが登場！ 街のゲーセンに出かけたドモンとワッ太、レインの前に彼女は現れるが……。偶然の出会いが、のちに波乱を呼び起こすのか？ そして、ついにR－3が参戦！



▲ここで選択肢が出てくる。今後どのような影響が……？

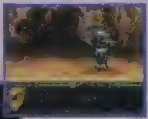
漆黒のガンダム

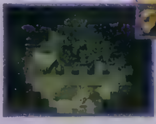
本部に戻った大空魔竜に新たなる敵が襲いかかる。異様な形のガンダム、笑傲江湖ウォルターガンダムとデスアーミー、そして謎の黒いガンダム……。彼らはいったい何者なのか？ そしてその目的は？ 今後は三つ巴の戦いが展開していくぞ。

▲デスアーミー自体は、そんなに強い敵ではない。

探索

ついにトロニウムのありかを発見したが、そこに東方不敗が立ちふさがる。そのときドモンたちの前に謎の覆面ファイターが現れる！ はたして彼は敵か味方か？ この29話は2つのマップで構成されているぞ。

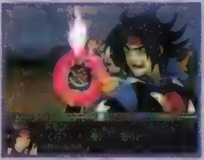




▲◀最初は洞窟面。そのあと地上で対決だ。

最悪最強デビルガンダム

単身、謎の黒いガンダムを追うドモンの前に、兄・キョウジと恐怖のデビルガンダムが立ちふさがる！ そして東方不敗も真の姿を現した……。止めに入ったレインの危機にドモンの怒りが爆発、ついに黄金に輝くスーパーモードが発動する！



▲Sガンダム最強の武器、シャイニングフィンガーソード。

紅のV－MAX

東方不敗に奪われたトロニウムを追う、ル・カインと大空魔竜隊。そしてついにル・カインとの直接対決。レイズナーが蒼に染まるとき、ル・カインのザガールもまた真紅に染まる。激しくぶつかり合うV－MAXとV－MAX。はたして決着は？

▲いよいよ真・ゲッターも参戦。物語は佳境に入っていく。

2つのストーリーをより楽しむために！

ストーリーをより楽しむため、見ておいた方がいい原作は「Vガンダム」と「Gガンダム」の2作。宇宙編は「Vガンダム」の大筋に「逆襲のシャア」を絡めた感じだし、地上編は、前半こそは「ガイキング」や「ボルテスV」をごちゃ混ぜにしてあるが、後半は完全に「Gガンダム」の世界に入っていくのだ。

▼「ガンダムW」と「ダンクーガ」の世界観は皆無なのが寂しい。

『新スーパー』アレンビーと私

アレンビーは「Gガンダム」の登場人物。しかし、シャッフル同盟（チボデー、ジョルジュ、アルゴ、サイ・サイ・シーの4人。原作では準主役といってもいいキャラたち）すらゲームに登場していないのに、この娘が登場しているのはなぜ？ まあ、うれしいから深く考えない。はたして彼女は仲間になるのか？ それはプレイしてのお楽しみってなワケで（ケチ）。29話が1つのポイントとだけいっておきましょう。あとレインは…って、これもまだお教えできません。ごめん。

アークザラッドⅡ

そんじょそこらのナマクラ記事とはわけが違う！ 電撃PSならではの詳細攻略で向かうところに敵はなし!!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	11月1日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

"消化"と"昇華"という2つの言葉は、発音は同じでも意味はまるでちがうよね。たとえば『アークⅡ』の遊び方。ひたすらストーリーイベントだけを消化してクリアしちゃった、と聞くともったいないって感じがする。けど、好奇心を探求心に昇華させて、興味のある場所や物に寄り道しながらプレイしたら一層ゲームを楽しめたよと言われると、この人の『アークⅡ』ライフはとても充実してたんだなと思うのだ。あ、自分のことに昇華なんて大層な言葉は使わないか。ぐへ。 （がんのじ）

これでワシが最強ぢゃ!!
チークベックのパワーユニットが入手できる場所を大公開!!

経験値によるレベルアップはしないかわりに、パワーユニットを装備すると飛躍的にステータスが上昇するロボット、チークベック。装備するユニットの種類で能力的な特徴が変化し、使える特殊能力も変わる彼は、状況に応じてマルチな強さを発揮できるポテンシャルを秘めている。今号ではまず、パワーユニットが隠されている場所をすべて大公開だ！　特定のプロセスを踏まないと入手できない"Pリバース"（下）と"Pホールドフロント"（P.37左下）は、手に入れる方法を詳しく紹介したのでそちらも参照のこと。

全パワーユニットの所在地リスト

特別な例をのぞいて、パワーユニットは世界各地にある封印の遺跡に安置されている。遺跡の中はモンスターの巣窟なので、しっかり準備を整えてから取りにいくこと。なおグレイシーヌ以降は、表の順番通りに行かないと遺跡には入れない。

所在地	名称	属性
ヴィルマー研究所	Pチャージャー	なし
	Pアースボーン	地
	Pスティルウォーター	水
	Pファイアイーター	火
	Pブラスト	風
クズ鉄の大穴	Pキャッチャー	なし
	Pホールドフロント	なし
グレイシーヌ	Pダラート	なし
	Pアイスブリンク	水
アララトス	Pアラート	なし
	Pライトニング	風
ブラキア	Pレティセント	なし
	Pグランドゼロ	地
アミーグ	Pマインドクラッシュ	なし
	Pファイアバグ	火
バルバラード	Pフォルト	なし
	Pダークエイジ	闇
アリバーシャ	Pストレンジ	なし
	Pゴットヘッド	光
海底神殿	Pリバース	なし

海底神殿で"Pリバース"を取る方法

"Pリバース"を取るにはまず、ミルマーナでのギルド仕事"海竜の卵返却"をこなす必要がある。仕事を成功させて依頼料を清算した後に再び海底神殿に行くと、神殿の入り口が2つに増えているのだ。パーツは新しい入り口の奥に眠っているぞ。

海底神殿に眠る最後のパワーユニットを入手せよ!!

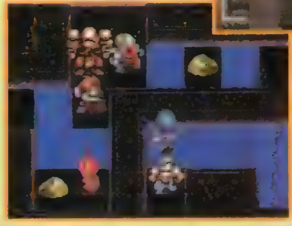
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

知らなきゃ絶対ソンをする！ ゲームに秘められた数々の“秘密”を公開するぞ！

[ゴッドハンターの称号を得て海底神殿に行こう！]

ギルドポイントを250以上取得してからプロディアスのギルドに行くと、“ゴッドハンターの証”というアイテムを入手できる。実はこのアイテム、単なる証ではなく隠しエリア“海底神殿”へ行くための鍵になっているのだ。海底神殿に向かうまでの手順は下のチャート通り。ただし4将軍のアンデルを倒した後でないとこのギルド仕事は発生しないぞ。

▲この扉の奥に“ゴッドハンターの証”が。ハンター最高の称号だ。



◀神秘的な神殿の内部では強力なモンスターが襲いくる！

海底神殿へ行くまでの行動チャート

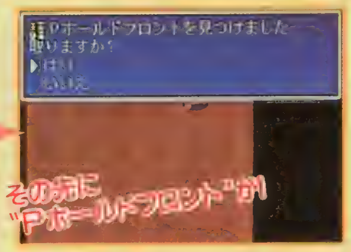
1. ギルドポイントを250以上取得する
2. プロディアスギルドの中にある扉に入り“ゴッドハンターの証”を入手
3. インディゴスギルドの中にある扉に入り“ミルマーナギルドへ行け”と指示される
4. ミルマーナギルドで“海竜の卵返却”の仕事を請け負う
5. ヤゴス島のユド村へ行き、ヴィルマー博士に潜水艦を手配してもらう
6. 潜水艦に乗って海底神殿へ
7. モンスターとの戦闘に勝つ
8. 海竜に卵を返却し、仕事を完了
9. 以後は自由に海底神殿への出入りが可能に！

[クズ鉄の大穴に隠された“Pホールドフロント”入手法]

ロマリアの“クズ鉄の大穴”に隠されているパワーユニット“Pホールドフロント”は、“クズ鉄の大穴の恐怖のガス”と“モンスターがあふれ出てくる!?”のギルド仕事を成功させた後に、再びクズ鉄の大穴へ行くと入手できる。

◀ここにあることを知らないと、見落としがち。

▲2つの仕事をこなした後でもう一度入ってみると、最深部にあった扉が開いている。



▲“Pホールドフロント”はその向こうだ。キメラ研究所本部へ行く前に取っておこう。

[宝石店の警護に成功すると追加ギルド仕事が発生！]

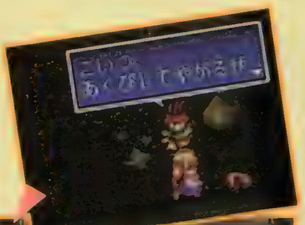
ゲームの初期に発生するギルド仕事“インディゴス宝石強盗団”はちゃんとクリアしているかな？ この依頼を中成功以上の結果で解決しているなら、ガルアーノを倒した後にインディゴスのギルドに足を運んでみよう。すると、店舗が拡大した宝石店を再び警護するギルド仕事が発生しているぞ。このように、ギルド仕事に成功をおさめることで連鎖的に次の仕事が発生するケースは少なくない。

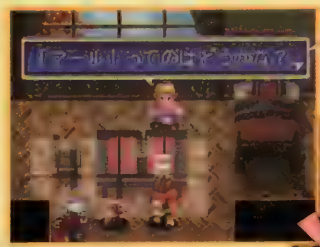
▲インディゴスに行くと宝石店が大きくなっている。ギルドには再び宝石店警護の依頼が入っているのだ。

◀あまり治安がよくないインディゴスならではのイベントといえるだろうか。悪人に正義の鉄槌をくだせ！

[ギルド仕事でかわいいペットがエルクのものに!?]

こちらもゲームの初期に発生するギルド仕事“バーンズさんの犬探し”。この依頼を解決すると、探し出した犬が結局エルクのペットになってしまうことはご存知の方も多いだろう。だが、エルクの部屋に住み着いた彼（？）にリーザを先頭に立たせて話しかけると“しつけ”ができるのには気がついたかな？ うまくしつけるとちょっとした芸を覚えるぞ。





▲ペットに名前をつけるイベントもある。リーザの提案に“いいえ”と答え続けると……。

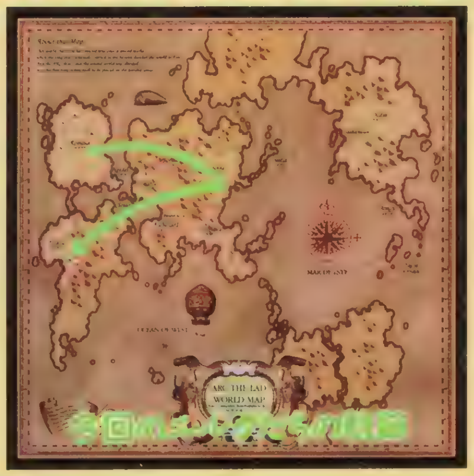
▶ドッグフードが2つ以上あればしつけが可能。ペットのかわいいしぐさに注目。

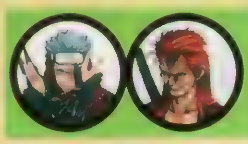
ついに牙をむくロマリアの脅威！　悪夢の計画が始動する!!

人間を改造してモンスターを造り続けるキメラ研究所をつぶすため、ロマリアにある研究所の本部に集う仲間たち。そこに待つのはキメラ研究の最重要人物、ロマリア4将軍の1人・ガルアーノだ。今回のストーリー攻略では、キメラ研究所本部の崩壊から殉教者計画の発覚まで、まさに中盤最大の山場といえるポイントを攻略するぞ。新旧のキャラクターが集結すると、それまでとは比較にならないほど戦力が充実する。プレイヤーの好みに合わせた、よりどりみどりの編成が可能になるのだ。

▲ずらり揃った豪華な顔ぶれは壮観の一言に尽きる。ただ、戦闘に参加できる人数が最高5人というのは、ちょっと少ない？

◀キメラ研究所を破壊したエルクたちだが、喜びもつかの間、ロマリアのさらなる戦慄の計画がベールを脱ぐ！



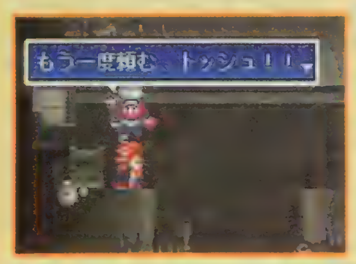


シュウ&トッシュ編

①クズ鉄の町

巨大戦艦から脱出し、ロマリアのクズ鉄の町に潜入したシュウ。まずは定石通り、道行く人や酒場の客に話を聞こう。ロマリアに反抗するレジスタンスについての興味深い情報が聞けるはずだ。酒場のマスターからモーリスという男についての情報をもらい、酒場を出ると、兵士が一般人に暴行を加えている場面に出くわす。ここでは戦闘に突入するので、事前に回復アイテムを調達しておくこと。宿屋でモーリスに会ったら、彼にいわれた通り酒場にいる赤い髪の男と話そう。男の正体はトッシュで、シュウは彼の後について鉄クズ置き場に移動する……。

▲兵士にからまれていた青年、ダニーは、レジスタンスに入れてもらうためシュウをつけ回す。



◀酒場で飲んでいた男はなんとトッシュ。彼はシュウの話になかなか耳を貸してくれない。

②鉄クズ置き場

鉄クズ置き場では、トッシュがいきなり刀を抜いてシュウに襲いかかってくる。シュウも臨戦態勢をとり戦闘になるが、このイベントでは仮にシュウが負けても戦闘後のメッセージが変わるだけで、その後の展開は勝ったときと同じだぞ。

TOWN MAP 8【クズ鉄の町】

◆案内掲示板

①ショップ　③酒場　⑤再生品協会
②宿屋　④ギルド

クズ鉄の町ショップ売品リスト(単位はゴッズ)

復活の薬	1000G	フレイムトライデント	3000G	ビートアタッカー	1000G
万能薬	1000G	パワークラブ	4000G	ビーク	1000G
回復果物	400G	ロッド	1000G	マスク	20G
いい薬草	82G	クロー	800G	ライトシックル	2000G
カタナ	1000G	ひざあて	1500G	ホワイトピーズ	2000G
ライトハンマー	3000G	ライトシンバル	8000G	皮の服	800G
フレイル	1000G	ウィップ	400G	ショルダー	2000G
ダガー	3000G	マシンガン	2000G		

BATTLE 逃げ回りながら1体ずつ撃破するのが賢明

B-63 クズ鉄の町 [ランクC]

出現モンスター　●ニンジャマスター×1　●ウェアウルフ×2

純粋に数で負けている分、こちらが不利なのは目に見えている。常に移動しながら相手と付かず離れずの間合いを保ち、1体ずつ引きつけてダメージを与えよう。靴よりは銃を装備した方が、いくらか有利に戦えるぞ。

※バトルの【ランク】は、敵の強さ・数から判定した難易度を、A（難）～E（易）の5段階で表しています。

③クズ鉄の町

トッシュにレジスタンスのアジトへ案内されたシュウは、巨大列車を奪い、城壁の内部に侵入するという彼らの計画を聞かされる。新たにレジスタンスに加入したダニーを連れ、シュウとトッシュはロマリアトンネルに列車の偵察に向かう。

④ロマリアトンネル

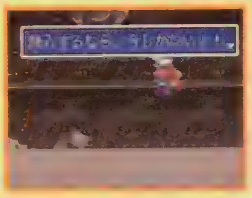
トンネルで列車を偵察していた３人はロマリア兵に発見され、敵に退路を断たれてしまった。モンスターと戦うシュウとトッシュを残し、アジトへ救援を呼びに戻るダニーだったが……。

⑤クズ鉄の町

追手を倒してアジトに戻ったシュウとトッシュは、モンスターによって壊滅させられたレジスタンスの惨状を目のあたりにする。アジトを襲った敵を倒し、仲間の仇を討つ２人。しかし、深い失意にシュウの心は沈み込んでいく。

⑥ロマリアトンネル

レジスタンスが進めていた計画をヒントに、シュウは巨大列車を爆破して敵が混乱している間に城壁内部へ潜入する作戦を立てる。線路に爆薬を仕掛ける役と、そのあいだ敵を引きつける役の二手に分かれて作戦を実行する２人。作戦は見事成功し、シュウとトッシュは混乱に乗じて城壁内へ入り込むことに成功する。同じ頃ほかの仲間たちも味方の誰かが行動を起こしたことを察知し、それぞれのルートでキメラ研究所本部へと向かう。



◀シュウが仕掛けた爆薬によって巨大列車は派手に横転！ロマリアに侵入するチャンスは今しかない!!

BATTLE 正々堂々タイマン勝負！背後から銃でパパンパン!!

B-64 鉄クズ置き場 [ランクC]
出現モンスター ●トッシュ

銃を装備して、背後の一歩分離れた場所から攻撃する。これだと反撃を受けないから安全だ。とにかく敵の攻撃力が高いので、HPが半分を切ったら即回復。

BATTLE 力で押して素早くせん滅 回復は余裕があるうちに

B-65 ロマリアトンネル [ランクC]
出現モンスター ●ダークストーカー×１ ●氷の魔人×３

どちらのモンスターも背後さえ取れれば一撃で倒すトッシュの存在がとても心強い。スピードダウンなどの特殊能力を使われる前に片づけてしまえ。

BATTLE 部屋の入り口付近で待機して１体ずつ葬り去れ！

B-66 クズ鉄の町 [ランクB]
出現モンスター ●SA−100×２ ●SA−200×１ ●SA−200SP×１

戦闘のフィールドは障害物が多く、動きづらい。ヘタに動くと戦力が分散して不利になるばかりだ。無理に移動せず、寄ってきた敵から撃破する戦法が効果的。

BATTLE 無理は禁物、10ターンも稼げば十分だぞ

B-67 ロマリアトンネル [ランクA〜C]
出現モンスター ●土の魔人×？ ●マッドバトラー×？

B-68 ロマリアトンネル [ランクB]
出現モンスター ●マジシャン×１ ●ファイアゴーレム×２

A〜Cとランクづけが曖昧だが、トッシュの戦闘は戦い方やターン数で難度がかなり上下する。ターン数を稼ぐことが目的なので、バトルフィールドの右端まで移動して十分に敵を引きつけ、近くの敵だけ倒そう。

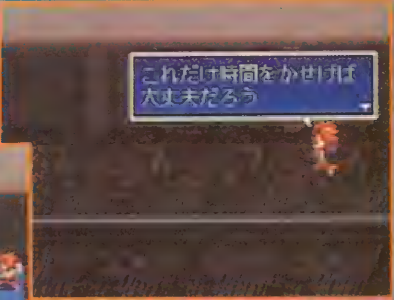
◀フィールドの右上隅で戦えば敵が一列になってくれる。

ちょこの『アークザラッドII』豆知識

トッシュが99ターンまで粘ったらどうなるの？

こんにちは〜、わたし、ちょこなの〜。今日もみんなにいろんなこと教えてあげるのね。

んとね、シュウが花火をぜ〜んぶ置くまでトッシュがおらおら〜って時間をかせぐときにね、99た〜んまで"うつせみの玉"を使わなかったら何かごほうびあるのかなぁって、ちょこじっけんしてみたの。そしたらね、すごいのよ。ふふ〜、聞きたい？ 聞きたいでしょ？ ちゃあ教えてあげる。なぁんとね、わたしなんにもしてないのに、トッシュが勝手に"うつせみの玉"をなげて、たたかいを終わらせちゃったんだから。すごいでしょ〜！ え？ なんだそれだけかって？ うん、それだけなの〜。きゃはははは。



▲◀じっけんのあとね、トッシュがヘトヘトになって"時間のムダだから止めねえか〜！"っておこったの。ちょこがんばったのに。あんまりおこってると頭がもっとピンピンになっても知らないよ〜

キメラ研究所本部に仲間たちが集結！ガルアーノと決戦の時!!

①シュウとトッシュ

シュウとトッシュのルートには仕掛けやトラップはなく、すんなりと先に進める。途中でリーザとゴーゲンに再会し、合流するが、なんとこの２人は、ガルアーノが仲間たちに似せて造った幻影モンスターなのだ！

▲マスターガーゴイルが出口をふさぐ。もう引き返せない。◀リーザとゴーゲンの幻影モンスターが襲いかかる！

②リーザとゴーゲン

出発点近くにある宝箱は罠。中にフレイル系の武器、スパークスが入っているが、取ると敵が出現する。いらないなら無視して進もう。分かれ道では左の通路の奥にある宝箱を取ってから、幻影モンスターのシュウとトッシュが待つ右に進む。

③エルクとポコ（とザークベック）

閉じられた扉の左右にあるスイッチの１つが、扉を開く鍵になっている。残りのスイッチはモンスターを呼ぶか、HPとMPを回復させるかのどちらかだ。運を天にまかせ、これと思うスイッチを入れよう。扉の先にはアークとククルが…。

④シャンテとグルガ（とちょこ）

十字路を上にまっすぐ進むとスイッチが１つ。これを入れれば奥の扉が開いて先のエリアに進めるようになる。幻影モンスターは、シャンテの弟であるアルフレッドとエルク、リーザの３人だ。戦力バランスの取れた強敵、心してかかれ。

BATTLE 仲間と見せて実は敵…!? 幻影モンスター初登場！

B-69 キメラ研究所① 〔ランクB〕

出現モンスター
- ●にせリーザ×１
- ●にせゴーゲン×１
- ●リビングデッド×２

強力な特殊能力の使い手であるリーザとゴーゲンはどちらもやっかいな相手だが、この場合はまずゴーゲンから倒すのが正しい選択だろう。トッシュが背後から攻撃すれば、ほとんど一撃で倒せるぞ。リビングデッドはスリープウィンドの特殊能力で味方を眠らせようとする。やっかいなことになる前に、トッシュの一撃で昇天していただこう。その間にシュウがリーザを倒していればいうことなし。

BATTLE どんな強敵も眠らせてしまえば怖くない

B-70 キメラ研究所② 〔ランクC〕

出現モンスター
- ●マスターガーゴイル×３

B-71 キメラ研究所③ 〔ランクB〕

出現モンスター
- ●にせシュウ×１
- ●にせトッシュ×１

能力はまったく同等だが、知識や経験でオリジナルに劣る幻影モンスター。しかし、攻撃力の高いトッシュとなると、考えなしに刀を振り回してくる分、余計にやっかい。戦闘が始まってゴーゲンのターンになったら、ドリームノックで眠らせよう。仲間が攻撃すると目を覚ますが、次のターンで再び眠ってもらうのだ。

BATTLE 最強カップルがお相手 まずはククルを撃退せよ

B-72 キメラ研究所④ 〔ランクC〕

出現モンスター
- ●マスターガーゴイル×２

B-73 キメラ研究所⑤ 〔ランクB〕

出現モンスター
- ●にせアーク×１
- ●にせククル×１

B−73の敵は、こちらの攻撃をことごとくガードし両方とも回復系の特殊能力を使う最強コンビだ。どちらかにターゲットをしぼって倒し、コンビネーションを崩さないと戦闘はどんどん長引いてしまう。先に狙うのは防御力の低いククル。しかし、回避能力が優れているようで、なかなか攻撃がクリーンヒットしないぞ。

BATTLE シャンテの心をえぐる罠 卑劣な敵を許すな！

B-74 キメラ研究所⑥ 〔ランクC〕

出現モンスター
- ●マスターガーゴイル×２
- ●リビングデッド×１

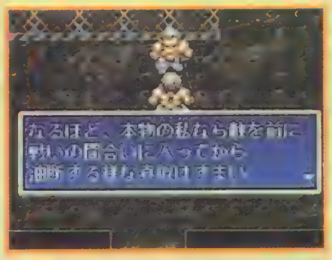
B-75 キメラ研究所⑦ 〔ランクB〕

出現モンスター
- ●にせエルク×１
- ●にせリーザ×１
- ●にせアルフレッド×１

アルディア空港では特徴がはっきりしなかったが、レベルが上がったアルフレッドは、エルクとよく似たタイプになっている。通常攻撃におりまぜ、攻撃系の特殊能力を使ってくるぞ。エルクとリーザに、アルフレッドを加えたパーティはかなりの強敵。だが回復係のリーザを先に倒せば勝機は見える。根気よく戦おう。

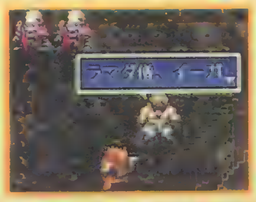
⑤イーガ

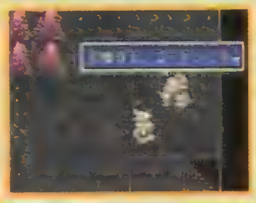
監禁されていた部屋を脱出し、幻影モンスター制御装置の破壊に乗り出すイーガ。制御装置は3つ並んだ部屋の、右側の部屋に隠されている。左の部屋には幻影モンスターのイーガがいて、中に入ればちょっとしたイベントが見られるぞ。



⑥集結メンバー

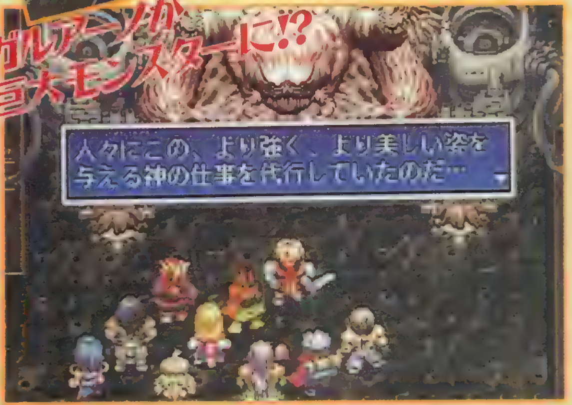
それぞれのルートを通って研究所の中央にたどり着いた仲間たちは、そこでついに合流し1つのパーティになる。研究所での戦いも、いよいよ大づめを迎えるのだ。合流後のスタート地点は4隅に階段がある部屋の中。ここでは最初に左上の階段を上ろう。その先には回復ポイントがあり、全員のHPとMPを回復できるぞ。右下と左下の階段を下りてアイテムを手に入れたら、右上の階段からガルアーノが待つ研究所の最深部へ向かう。もしレベルの低い仲間がいれば、回復ポイントを拠点に経験値を稼いでから出発してもいいだろう。最深部に入ったらもう後戻りできない。あとは決戦を挑むだけ！





仲間たちの再会！

ガルアーノが巨大モンスターに!?



▲自らの身体をも巨大なモンスターに改造してしまったガルアーノ。キメラ研究の真の目的は究極の人類を造り上げることにあったのだ。

BATTLE 特殊能力と回復アイテムを惜しまず使って戦え

B-76	キメラ研究所⑧〔ランクC〕	出現モンスター ●リビングデッド×3
B-77	キメラ研究所⑨〔ランクC〕	出現モンスター ●マスターガーゴイル×2

攻撃力と体力は抜群に高いが、防御力にやや難ありなのがイーガの特徴。対するマスターガーゴイルは、攻撃と防御にバランスの取れた強敵だ。離れた場所から退魔光弾でダメージを与え、ある程度弱らせてから接近戦で一気に倒そう。

BATTLE 回復ポイントを拠点に経験値を稼ごう

B-78	キメラ研究所⑩〔ランクC〕	出現モンスター ●コープス×6
B-79	キメラ研究所⑪〔ランクC〕	出現モンスター ●リビングデッド×6
B-80	キメラ研究所⑫〔ランクC〕	出現モンスター ●グール×6
B-81	キメラ研究所⑬〔ランクC〕	出現モンスター ●ゾンビ×6
B-82	キメラ研究所⑭〔ランクB〕	出現モンスター ●にせエルク×6
B-83	キメラ研究所⑮〔ランクB〕	出現モンスター ●にせトッシュ×6
B-84	キメラ研究所⑯〔ランクA〕	出現モンスター ●ガルアーノ×1 ●デスメイジ×2

4隅の階段の先には、違う種類のゾンビ系モンスターが6体ずつ出現する。全滅させてから階段に入り、再び戻ると復活しているので何度でも経験値を稼げるぞ。ゴーゲンの特殊能力で6体まとめてHP1の状態に追い込み、経験値を稼ぎたい仲間がとどめを刺していくのが楽なやり方だ。この方法でレベル50前後までならあっという間に上げられる。ゴーゲンのMPは回復ポイントで回復しよう。

正体を現したガルアーノは、身体にある6つの弱点を破壊した後、頭部に一定量のダメージを与えると倒せる。弱点の1つ1つがこれまでに登場したボスキャラ並みにしぶとく、長期戦はまぬがれない。身体の弱点は仲間の総力を結集して破壊し、頭部だけになったらもっとも攻撃力の高いメンバーが一騎打ちでしとめるといい。HPが少なくなったら後方に下がって回復してもらおう。

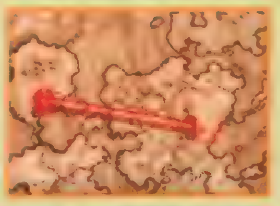
▲召喚モンスターが経験値を稼ぐのにも便利なポイントだ。せめてレベル40以上にはしておきたい。

▲広範囲の味方を攻撃する特殊能力を持っている。攻撃しないメンバーは後方に下がって待機だ。

グレイシーヌに迫る魔手！　ヤグンの侵攻からイーガの故郷を救え!!

①ロマリア空港→シルバーノア

ガルアーノを倒し、キメラ研究所本部から脱出したパーティは、シルバーノアが停泊しているロマリア空港へ向かう。シルバーノアでは艦長のチョンガラが彼らの帰りを待っていた。チョンガラから、グレイシーヌにミルマーナ軍侵攻の危機が迫っていると知らされ、一行は、イーガの故郷グレイシーヌの首都ペイサスに進路を取る。



②ペイサス

ペイサスには立てるべきフラグはないが、古くからの膨大な知識が残されている王立図書館には一度足を運んでみる価値ありだ。館内の蔵書を読めば、この世界が歩んできた歴史の片鱗をかいま見れる。図書館の前にいる占い師にも話しかけよう。

③ラマダ寺

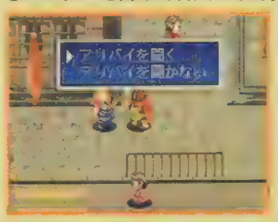
ミルマーナの侵攻に備えるラマダ僧兵の様子を見るため、ラマダ寺を訪ねた一行。そこに王立図書館の前にいた占い師、サニアが現れる。ミルマーナ軍の情報と引き替えに、寺に代々伝わる“大教典”を見せて欲しいと持ちかけるサニア。彼女の頼みをイーガは激しく拒否し、ちょうどそこに面会に訪れたグレイシーヌ国王との謁見に臨んだ。国王はイーガと大僧正に、ミルマーナに降伏するのでラマダ寺を解散し、僧兵を相手国に引き渡して欲しいと頼む……。

▲ミルマーナが出した降伏の条件は、ラマダ寺の解体と僧兵の引き渡し。

④ペイサス

サニアの説得にほだされ、国を守る決心を固めたイーガは、大教典を取りに王立図書館へと向かう。しかし一足遅く、図書館の2階に安置されていた大教典は何者かに持ち去られていた。

ここではサニアが占った犯人の姿を頼りに、大教典泥棒を探すことになるのだ。町の中にいる人間の中で占いに出た犯人と同じ姿の者に話しかけ、アリバイを聞こう。図書館の2階にいるハンターを含めて11人いるぞ。



▲犯人と同じ格好をしたすべての人にアリバイを聞く。建物の中もチェック。

⑤ノヤム原野

11人の人間にアリバイを聞いて図書館の2階にいるハンターに確認を取ると、犯人はすでに町を脱出していることがわかる。犯人はフリーバトルエリアのノヤム原野で発見できるが……。

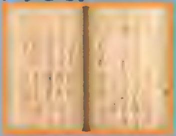
TOWN MAP 9 【ペイサス】

◆案内掲示板

①ショップ　③ギルド
②宿屋　④王立図書館

●王立図書館は古くからの知識の宝庫

封印の遺跡について書かれた本や謎の古文書など、王立図書館には珍しい本が数多く納められている。2階にある“世界共通文字辞典”は、「アーク」の世界で使われている文字とアルファベットの対応表だ。中身をメモしておけば看板などに書かれた文字を解読できる。ぜひ一度見ておくことをオススメするぞ。



クズ鉄の町ショップ売品リスト(単位はゴッズ)

復活の薬	1000G	パワークラブ	4000G	ピーク	1000G
万能薬	1000G	ロッド	1000G	マスク	20G
回復果物	400G	クロー	800G	ライトシックル	2000G
いい薬草	82G	ひざあて	1500G	ブラックカード	1200G
カタナ	1000G	ライトシンバル	8000G	ホワイトビーズ	2000G
ライトハンマー	3000G	ウィップ	400G	ショットガン	10000G
フレイル	1000G	マシンガン	2000G	皮の服	800G
ダガー	3000G	ビートアタッカー	1000G	ショルダー	2000G
フレイムトライデント	3000G				

BATTLE 一発死の恐怖×7 パワーのある一撃も脅威

B-85 ノヤム原野【ランクB】

出現モンスター ●ブラックナイト×7

尋常でなく重い一撃を繰り出し、一発死の特殊能力“デス”までも使いこなす強敵ブラックナイト。それが7体同時に襲ってくるのだから、その威圧感たるや想像を絶するものがある。デスを使われたら倒されないことを祈りつつ、1体ずつ数を減らそう。

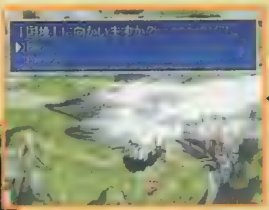
▲成功率は低いが決まったら即死。使われるとすごくヒヤヒヤする。

⑥ラマダ山

教典を取り戻した一行は、ラマダの奥義が封印されているラマダ山へ向かった。イーガはそこで奥義の封印を解き、ラマダ真拳を会得、大教典を読む資格を得る。教典には先代の大僧正が、ヤグンの命令でラマダ寺に来たことが書かれていた。

⑦グレイシーヌ国境

ラマダ山のイベントが終了すると、エリアマップの南からグレイシーヌの国境へ抜けられるようになる。国境に着いたパーティは森の中からミルマーナ軍の様子をうかがうのだが、ここでなんと、トッシュが敵軍の目の前に飛び出し、タンカをきってしまうのだ。ヤグンは列車砲"グラウノルン"を発動させ、味方の軍ごとパーティを葬り去ろうとする。



▲エリアマップのここに移動すると"国境"に入れる。行く前にセーブをしておくこと。

◀仲間からもえらいいわれようのトッシュ。この無鉄砲さが彼の最大の持ち味であり魅力なのか？

⑧ペイサス

ミルマーナの侵攻を喰い止めた一行はグレイシーヌに戻り、サニアの占いでフォーレスとブラキアから奇妙な力が発生していることを知る。一方イーガは、全世界の先頭に立ってロマリアに対抗することを国王にうながし、ラマダ寺をあとにした。

BATTLE 広い場所におびき出して戦わないと危険!

B-86 国境 [ランクB]

出現モンスター
- ●スケルトンナイト×5
- ●デスフレイム×4

ミルマーナ軍の陣地は障害物が多く動きづらい。戦闘が始まっても味方からは攻め込まず、仕切りのこちら側にモンスターをおびき出してから攻撃を開始しよう。相手のモンスターは2種類のみだが、合計9体と数が多い。とりあえずスケルトンナイトは後回しにして、デスの特殊能力を使うデスフレイムから先に全滅させるのが得策だ。戦闘に参加させるメンバーは、アーク、トッシュ、ポコ、グルガ、リーザがオススメ。光の属性を持つグルガはアンデッドモンスターに一気にとどめを刺せるため、骸骨系、ゾンビ系の敵と戦う戦闘では非常に心強い。実はケラックもグルガと同じ光属性なので、戦闘もこなす回復係として、リーザの代わりにケラックという編成もありだろう。色気は消えてしまうが……。

◀仕切りの手前にモンスターを引きずり出せば戦いやすい。デスフレイムを先に倒し、デスで即死させられる不安をなくしてしまえば精神的に楽になる。

列車砲の攻撃を受けると大ダメージ!

列車砲が照準を合わせた場所には、次のターンに派手な砲撃がくる。砲撃が行われたそのターンに、次の照準がセットされるので、2ターン目以降は毎ターン列車砲の攻撃があるのだ。照準は必ず味方の誰かにセットされる。列車砲に狙われたら戦闘はそっちのけでその場を離れよう。列車砲の攻撃は敵味方関係なくダメージを与える。敵を引きつけている味方に照準があえば、多数の敵にダメージを与えることもできるぞ。

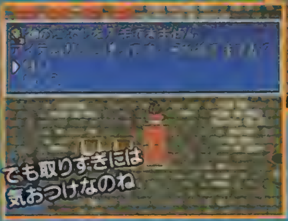
▲この広い照準内はすべて攻撃範囲。仲間を1カ所に密集させていると危険だ。敵や障害物に囲まれて逃げられないこともある。
◀敵も味方も分けへだてなく大ダメージを与える、まさに殺戮兵器。うまく使えば戦闘を有利にできるかも？

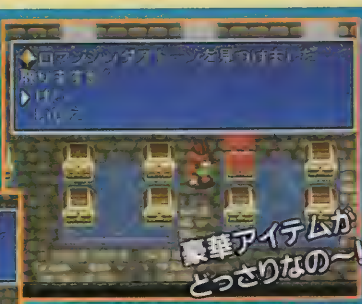
ちょこの『アークザラッドII』豆知識

フォーレスとかブラキアに行く前にアララトスにも寄ってみるの。きっといいことあるのよ。

▶アララトスのいせきでちょこと出会い、仲間にするからね

ふぅー、グレイシーヌの冒険も、これでおわりのおめでとさんなのね。これからいよいよちょこの冒険は"せかい"にパタパタ飛んでゆくの～。でもその前にね、アララトスにより道してチョンガラのおうちに行ってみるといいの。チョンガラのおうちにはすごい"あいてむ"がいっぱいあるから、きっとうれしいの。





▼取りすぎると、あとでこまっちゃうのよ。ホントはカンタンにひつようなものだけ持っていこうね。じゃまになった"あいてむ"は売るか捨てちゃうしかないのね

▲チョンガラのおうちには、宝物がいっぱいなの～。ゲームをはじめるときに"こんばーと"をしておくとね、まえにひろっていた"あいてむ"がみ～んなここにあるのだって。ちょこもちょこっともらっていい～い？

恐怖の"殉教者計画"！ブラキアの火山に設置された洗脳装置を破壊せよ

①グレイシーヌ空港→シルバーノア

ブラキアとフォーレスから感じられる奇妙な力の原因を探るべく、パーティはシルバーノアに乗り込む。次の目的地はこの2つの国からプレイヤーが任意に選ぶことができるぞ。出発の前にチョンガラが世界各国の説明をしてくれるので、これから向かう国の特徴ぐらいは把握しておこう。

②グーズ

ちなみにこの攻略記事では先にブラキアへと向かっている。フォーレスの攻略はまた次号で。

ニーデルの支配を解いて独立を果たしたはずのブラキアだが、グーズの町にはなぜか無法者まがいの兵士が徘徊している。人々の話では、どうやらロマリアからきた新領主がはばをきかせ、兵士の横暴を許しているらしい。

③ルワガ

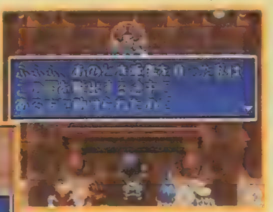
ルワガでは複数の兵士が町の人々に詰め寄り、ブラキアの国王だったジンバという男の居場所を問いつめている。兵士の暴挙に怒りを覚えたグルガはその前に立ちはだかり、戦闘に突入する。戦闘終了後にジンバの家へ行くと、ロマリアから送られた新領主は植民地時代に国を支配していた男、レイガルだとわかる。

▲人々のグルガに対する信頼は厚い。これもグルガの英雄たる証だ。

▶レイガルはモンスターの力まで使って再びブラキアを乗っ取ろうとしている。

④領主の館

ロマリアとレイガルの関係を調べるべく、パーティは領主の館に踏み込む。しかし、そこに待ち受けていたのは視力を取り戻したグルガの養女、エレナとの悲しい再会だった。レイガルは、革命が起こったときに重傷を負いある人物に救われたこと、そしてエレナは自分の実の娘であることをグルガに告げる。エレナに拒絶されたグルガは、心に深い傷を受けてしまった。



▲館の奥にある広間でレイガルと再会。革命のさなか、死んだはずの彼がなぜ生きているのか……。

◀視力を取り戻したエレナは、実の父の面影がないグルガを拒絶してしまう。うちひしがれるグルガ。

TOWN MAP 10 【グーズ】

◆案内掲示板
①ショップ ③ギルド
②宿屋 ④酒場

グーズショップ売品リスト（単位はゴッズ）

復活の薬	1000G
万能薬	1000G
回復果物	400G
いい薬草	82G
カタナ	1000G
ライトハンマー	3000G
フレイル	1000G
ダガー	3000G
フレイムトライデント	3000G
ライトポール	412G
ロッド	1000G
クロー	800G
ひざあて	1500G
ライトシンバル	8000G
ニードル	8000G
マシンガン	2000G
ビートアタッカー	1000G
ファング	3000G
マスク	20G
ライトシックル	2000G
ブラックカード	1200G
ホワイトビーズ	2000G
ショットガン	10000G
ハードレザー	1600G
皮の服	800G
ショルダー	2000G

BATTLE 眠りの特殊能力に注意して戦うのだ。

B-87 ルワガ［ランクC］

出現モンスター ●スペクター×6

この戦闘にはグルガが強制的に参加する。スリープウィンドの特殊能力に注意！

TOWN MAP 11 【ルワガ】

◆案内掲示板
①宿屋 ③グルガの家
②ショップ ④ジンバの家

●バンザ山のふもとに位置するグルガの住む村

ブラキアの国王ジンバと、グルガの家がある村。活動中の火山、バンザ山とは噴火するとその被害を直接こうむる危険な位置関係にある。救国の英雄と国王の家がある重要な町だけに、ストーリーがらみのさまざまなイベントが発生するぞ。なお、この町にもちゃんとショップはあるのだが、品ぞろえはグーズのショップからハードレザーがなくなっただけなので、あえてリストは掲載しなかった。

⑤ルツガ

傷心のグルガを気使いながらも、何もできずにいるエルクたち。そこにジンバが駆け込んできて、レイガルが火山を噴火させて村をつぶそうとしていることを知らせる。シャンテの説得で我に返ったグルガは、仲間とともにバンザ山へ向かった。

⑥バンザ山

トロッコに乗って火山の中を移動しながら山頂を目指す。スイッチでレールの向きを切り替えてトロッコが正しいルートに進めるようにしたり、モンスターと激しいトロッコチェイスを展開するなど趣向をこらしたイベントやトラップが盛りだくさんのダンジョンだ。溶岩がない場所はもちろん歩いて移動できるので、レールのないわき道を見つけたらかならず調べてみよう。宝箱があるかもしれないぞ。

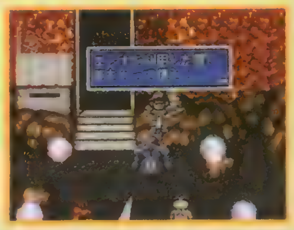
▶逆に、トロッコでしか行けない場所に宝箱が隠されている場合もある。

▲宝箱を発見！　中には強力な武器が入っている。

▲トロッコの終点にはモンスターの大群が！　すぐさま戦闘に突入するぞ。

⑦バンザ山頂上

バンザ山の頂上にはレイガルとエレナの姿が。グルガはレイガルの悪行を止めようとするが崖に突き落とされ、彼を助けようとしたエレナともども崖下に転落してしまう。しかし、グルガはエレナを抱えて戻ってきた。2人の決着のときがせまる！



BATTLE 巧みに誘導して特殊能力で一網打尽にしてやろう

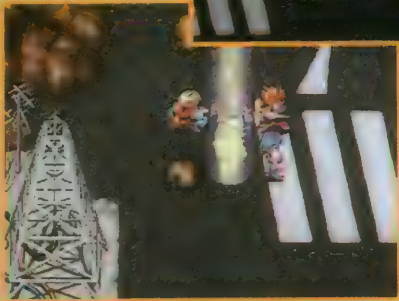
No.	バトル	出現モンスター
B-87	バンザ山1 [ランクB]	●ミノタウロス×7
B-88	バンザ山2 [ランクB]	●ミノタウロス×8
B-89	バンザ山3 [ランクB]	●マッドストーカー×6
B-90	バンザ山4 [ランクB]	●マッドストーカー×7
B-91	バンザ山5 [ランクB]	●マッドストーカー×8
B-92	バンザ山6 [ランクB]	●ウェアタイガー×5
B-93	バンザ山7 [ランクA]	●レイガル×1 ●ガスクラウド×5

バンザ山に出現するモンスターは数で押してくる傾向が強く、かならず5体以上で一丸となって迫ってくる。それに対して味方も正面からぶつかったのでは確実に余力がすり減っていくので、戦闘にはゴーゲンを参加させてドリームノックで相手の動きを封じてから戦うようにしよう。味方のキャラクターをバトルフィールドの真ん中に寄せれば、味方に近づく敵も中央に集まってくる。そうしておけば、一度に多数のモンスターを特殊能力の効果範囲に入れることができるぞ。

ボスモンスターのレイガルは攻撃力に優れ、デスの特殊能力を使う。こいつのデスは何とレベル2！今までのザコが使っていたものより成功率が高いぞ。幸いにして防御力は低めだから、トッシュなどの攻撃力に長けた味方が攻撃すれば大きなダメージを与えられる。集中攻撃で迅速にしとめよう。

◀ガスクラウドのペトロウィンドにも注意。石にされると攻撃を無防備に受けてしまう。

◀耳ざわりな音とともにレイガルのデスが発動。生きるか死ぬかは運次第。

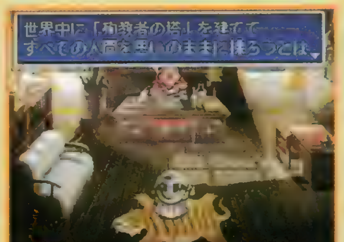


◀復活の特殊能力が使えるシャンテを戦闘に参加させておけば、デスで味方が倒されてもフォローできる。復活の薬を用意しておく手もあり。

ストーリーはいよいよ大詰め！ アークたちは"殉教者計画"を阻止できるか!?

レイガルが倒れ、洗脳装置も崩壊してブラキアに再び平和が戻った。グルガとエレナも本当の親子以上の固い絆に結ばれ、ひとまずめでたしだが……。恐るべきロマリアの計画"殉教者計画"はこうしている間にも少しずつ進行しているのだ。次号の記事では、殉教者計画の真相が明らかになるストーリー後半を詳しく攻略するぞ！

▲次はリーザの故郷、フォーレスへ。ホルンの村の人たちは大丈夫だろうか？



◀殉教者計画の真相を探ることは、アンデルとの対決に一歩近づくことでもある。

エターナルメロディ

完全攻略の第2弾は、待望のエンディング条件を徹底解説!
さらに女の子4人の全イベントデータも大公開だ〜っ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月22日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PS版が発売されてから約3週間くらいたったけど、みんなもうハッピーエンドは見たかな。うん、そうそう、女の子から愛の告白を受けて、でもって主人公が現代へ帰れるようになっちゃうんだよね〜……え〜っ、もしかして違う？　きっとそれはなにかしらの条件を満たしてないんじゃないかな。今回は、メインの9人のエンディングに関する条件をバッチリ解説しちゃうんで、それを見てもう一度チャレンジしてみてね。これでラブラブ、ハッピーなエンディングはキミのモノだぜ。（Z佐藤）

完全攻略【第2弾】

ハッピーエンドへの道を徹底攻略!
女の子4人のイベントデータも大公開だ

前回は育成方法や戦闘の心得などを攻略したけど、しっかり活用してくれたかな。それに引き続いて今回の完全攻略第2弾では、メインキャラ9人たちとのエンディングに関する条件をド〜ン解説！　さらに4人の女の子のイベントや最良のお出かけスポットのデータなどもバッチリ公開しちゃうぞ。残り5人の女の子は次回予定なので許してね。それじゃまずは、エンディングの条件からいってみよ〜っ！

ラスト・バトルからエンディングまでのルートをチェック!

このゲーム最後のバトル、イルム・ザーンでの戦闘終了後から各エンディングまでのルートは下に紹介した通り。こんな感じにいくつものチェックポイントがあって、どうゲームを進めたかによってエンディングが変化するようになっているのだ。まず最初はイルム・ザーンでのバトルの結果だ。ここで負けてしまうと、いきなりバッドエンド！最高に悲しいエンディングになってしまうぞ。戦いに勝てばPoint1、2、3へと進めるのだ。Pointの1と2の条件は右のページから紹介しているので、しっかりチェックしておこう。でも、Point3についてはまだナイショ！　そのうち紹介できると思うので、楽しみに待っててね。また、エンディングA、B、Cについても細かく紹介はしないので、キミ自身で確かめよう。

イルム・ザーンでの戦いで

負けると×に進み、バッドエンドに直行なので、バトルの前にデータをセーブしておこう。勝てば○に進み、告白の判定となる。

○ 勝つ　／　× 負ける

最悪！BAD!

カイルの勝利か、またはレミットの勝利かでエンディングが変化するようになっている。気になる人は、わざと負けてみるのもいいかも？

Point 1　仲間の女の子からの告白は？

特定の条件を満たしていれば仲間の女の子から告白され○へ…。満たしていなければ×へと進む。条件については、右ページで紹介しているのでよ〜く確認しておいてね。

○ 告白された　／　× 告白されない

Point 2　主人公は現代へ帰れる？

特定の条件を満たしていれば現代へ帰れるようになり○へ…。満たしていなければ×へ進む。こちらの条件はP.48で紹介してるぞ。

○ 帰れる　／　× 帰れない

Point 3　？

？　／　？

エンディングA
最高のハッピーエンド

メインキャラ9人のうち、仲間にした3人の中の1人から告白され、しかも現代へと帰れるようになるのだ。

エンディングB
そのまま異世界へ残るが…

告白はされるが現代へは帰れない。異世界で女の子と暮らすことになるぞ。こちらのエンディングも見逃せないぜ。

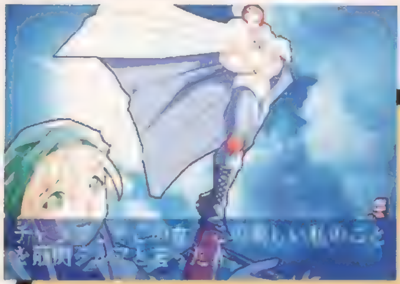
この先思わぬ展開が…

Point3で、ある条件をクリアしていればここにくることができる。一体ここで何が起こるかは、だいたい予想できそうだが？

エンディングC
誰からも告白されず現代にも帰れず…

ロクサーヌ、フィリーの2人と異世界をさまようことになる。初プレイでは、このエンディングになっちゃった人も多いんじゃないかな？

©1996 MEDIA WORKS Inc.



Point1、Point2のクリア条件はコレだ！

さっそくPoint 1と2に関する条件を解説していくぞ。それぞれの判定基準をしっかりチェックしてプレイに役立てよう！ Point 2は次のページにあるぞ。

Point 1 告白を受けるためには、3つのハードルがある

告白を受けるためには、❶〜❸の条件を満たしていなければならない！ ❶と❷をクリアするのは比較的ラクだが問題は❸。総合ポイントと呼ばれる隠しパラメータ（詳しくは右下で）を一定値以上獲得しなければならないのだ。よ〜く覚えておこう。

▲▶狙った女の子から告白を受けるには、その女の子のイベントは絶対に逃さない！ ということが重要だ。いちおう確認しておくぞ。

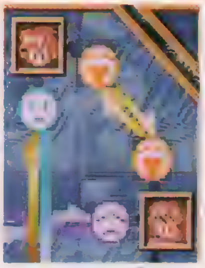
❶キャラ別イベントを3つ全部クリア

狙った女の子のキャラ別イベントを3つ全部クリアする。特に3つ目が決め手となっているので、ぜ〜ったいに逃すな！

❷ゲーム終了時、主人公との相性を75以上にする

右に紹介したマークが相性75以上だ。最後のバトルとなるイルム・ザーンに入る前のマークがコレ以上ならOKだ。

相性が75以上！



◀主人公との相性を75以上にする。左に紹介した75以上のマークを参考に！

❸総合ポイントを一定値以上獲得する

ポイントとは、ごく単純に点数のこと。右に紹介した5つの事柄をそれぞれクリアしたときに一定のポイントが貰え、どんどん加算されていく仕組みになっている。この獲得したポイントがゲームの終了時（イルム・ザーンの前まで）に一定値を超えていれば、❸の条件をクリアしたことになるのだ。

ポイントが発生する5つの事柄

1. キャラ別のスゴロクイベント
2. 突発イベント
3. お出かけイベント
4. お出かけの実行回数
5. スケジュールを主人公とペアで実行した回数

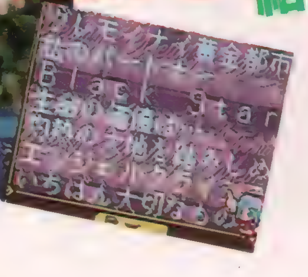
狙った女の子からの告白はこれでバッチリだぜ

それでは今度は❶〜❸の条件のクリア方法を解説していくぞ。まず❶は、当然3つ全部クリアすること。❷は前号で紹介したローテーション方式を活用し、イベントを確実にクリアしていれば大丈夫だろう。もし下回っていたら、お出かけなどを実行して上げよう。❸はポイントが発生する5つの事柄のうち1と3を絶対にクリア！ 2はできればクリアし、4は普通にこなしていればOK。5はやはりローテーション方式を活用すれば問題ナシだ。そして❶〜❸の条件をすべて満たした女の子の中で、❸の総合ポイントが一番高い女の子から告白されるのだ。女の子の調整（どの女の子から告白されるようにするか？）は、総合ポイントでは難しいので、キャラ別イベント3で行おう。つまり狙った女の子以外のキャラ別イベント3をわざと失敗すればいいのだ。

▶相性を上げるべくお出かけをすればポイントも獲得できてオトク。

▶イベントを完全制覇すると別の子からの告白もありうる。イヤならキャラ別イベント3を失敗しよう。

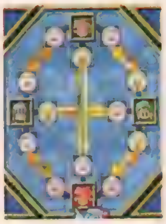
キャラ別イベントの3つ目だけを失敗する



Point2は次のページで紹介しますわ

Point 2 現代に帰るには総合力が大事！

Point 2の現代へ帰れる、帰れないの判定基準はPoint 1の❸と同じ「総合ポイントを一定値以上獲得する」だけ。もちろんポイントが発生する5つの事柄はPoint 1の❸とは違うぞ。ポイントの発生方式はやはり1～5の事柄を実行、またはクリアするごとに一定のポイントが貰え、どんどん加算されるようになっている。そして、そのポイントがゲームの終了時(イルム・ザーンの前まで)に一定値を超えていればPoint 2をクリアしたことになり、主人公が現代に帰れるようになるのだ。内容的な注意点としては、1～3まではまず問題ないでしょう。4と5は、仲間全員の能力値が高ければ高いほど、仲間全員の相性が良ければ良いほど、獲得できるポイントも高くなっている。つまり狙った女の子だけ集中的に育てたり、相性を上げたりしていてはダメということなのだ。



◀相性や各キャラの能力は全体的に上げておくこと。低いと入手できるポイントが少ないのだ。

ポイントが発生する5つの事柄

1. 魔宝を入手する
2. キャラ別のスゴロクイベント
3. アルバイトの実行回数
4. 各キャラの能力値を上げる
5. 相性を全体的に上げる

これで現代に帰れるようになる！

さて、それでは5つの事柄のクリア方法を解説していこう。まず1の「魔宝」は絶対に5つ全部ゲットすること。2の「スゴロク」は、狙った女の子のイベントをメインにできる限り全部クリアしておこう。3の「アルバイト」は、最良か良い場所で実行し、数多く成功させておく。4、5は、前号で紹介したローテーション方式を活用していれば問題ないハズだ。逆に現代へ帰りたくない場合は、ほかの条件には手を加えずに、すべての魔宝を入手しないようにする。これでポイントが一定値以上獲得できなくなり、現代には帰れなくなるはずだぞ。

魔宝を入手しなければOK！

▶1の「魔宝」以外をミスすると、ほかに悪影響が及ぶ。現代へ帰りたくないなら魔宝で調節。

イベントデータから最良のお出かけスポットまで完全網羅!! キャラ別データ集 Part1

キャラ別データ集のPart 1はキャラット、若葉、カレン、棚雲の4人を徹底紹介！ それぞれのイベントデータなどを一挙に公開していくぞ。ほかのキャラは次号で紹介するので、乞うご期待!!

まずはデータの見方を覚えておこう

キャラごとに紹介しているデータは、キャラ別、キャラ別のスゴロク、突発、お出かけの各イベントの発生場所。それに最良と良いアルバイト&お出かけスポット。そして得意・不得意なスケジュールだ。ここではデータの見方を順番に解説しているので、しっかりチェックだ。また全イベントは、それぞれ1回ずつしか発生しないぞ！

◀1度のプレイで同じイベントを2回見ようとしてもムダ。1回しか発生しないのだ。

●キャラ別・スゴロク・突発イベントデータの見方

キャラ別、キャラ別のスゴロク、突発の各イベントのデータ欄にある「目的地」は次の魔宝の眠る場所。「向かう街・村」は次に向かう場所を表している。突発イベントは、その街・村へ向かうときに決められたスケジュールを主人公とペアで実行すると発生。発生するポイントは多いが、各1回ずつしか発生しないぞ。

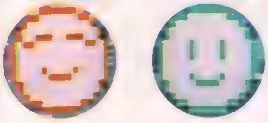
向かう街・村はココをチェック

◀次に向かう街・村は、スケジュール入力画面の左上に表示されるぞ。

●相性を表すマークを数字に変えた場合

お出かけイベントのデータ欄にある相性値は、それ以上のときに発生場所にいけばイベントが起こるというもの。ちなみにこの相性値をマークに変えると下のようになるぞ。

75以上 55以上



●得意・不得意表の見方

得意・不得意なスケジュールは、大得意から大不得意まで5段階になっている。不得意以下のスケジュールは絶対に実行させないように育成していくのがポイントだ。

……大得意
……得意
△……普通
ー……不得意
×……大不得意

●アルバイト・お出かけスポットについて

アルバイトとお出かけスポットのデータ欄には、それぞれ最良と良い場所のみリストアップしてある。アルバイトとお出かけの成功回数は、ハッピーエンドの条件にもなっているので、マメに実行してポイントを稼ごう。

キャラット・シールズ

CHARAT SIELES

★キャラ別、スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別	トゥルー・フレンド	ガミルの洞窟	ムラン
キャラ別	お花はいかが	海賊王の島	海賊王の島
キャラ別	本当の気持ち	双面山	ブイ
スゴロク	Lost Child	ソーブルの湖	ゲッコウ
スゴロク	フォレスト・ワルツ	セアレス	フー

★突発1 実行スケジュール：お祈り

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	トンペイ、キャベリア
ソーブルの湖	シルベリア、タスベル、アッシュ
海賊王の島	カーゼルーン、カミムマ
イルム・ザーン	ニッカ、ソウル、城塞都市ジン、コン

★突発2 実行スケジュール：筋トレ

目的地	向かう街・村
海賊王の島	マイドウ
セアレス	オール
双面山	ブーイ、ミューカド、ソンタイ、イードニア、ハン
イルム・ザーン	ヴェリー、デイゾン

★お出かけイベント発生場所〔相性値〕

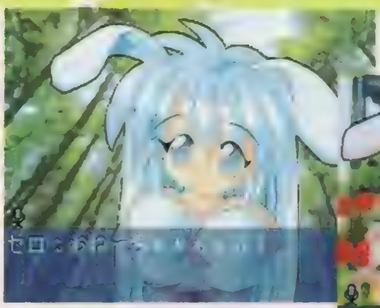
服屋(55)
古本屋(55)
植物園(75)

★相性の良いアルバイト

最良	メロディランド、呼び込み、コンテスト、サーカス、競技場、遊園地、劇場、ハイパーゲーセン、市場、街路、花屋、庭園、動物園、公園、植物園、ペットショップ
良い	水族館、各種屋台業、スーパーゲーセン、靴屋、カウンセラー、アクセサリ店、噴水広場

★相性の良いお出かけスポット

最良	メロディランド、ハイパーゲーセン、遊園地、サーカス、ペットショップ、動物園、喫茶店、市場、植物園
良い	服屋、アクセサリ店、水族館、スーパーゲーセン、ゲーセン、花屋、憩いの広場、舞台小屋



▲キャラ別のスゴロクイベント「Lost～」では、森で迷子になってしまった同じフォーウッドの少女、セロを探して森の中へ……。無事救出することができるかな？

▼2番目のキャラ別イベント「お花～」では主人公と街のゴロツキが対決！　戦いに勝てばキャラットは主人公にゾッコンになる。しかし負けると…。

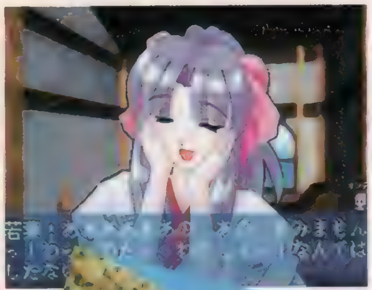
フォーウッドと呼ばれる森の民の女の子。誰からも好かれる明るい性格で、好奇心が旺盛。人なつっこく、そして少々ヤキモチ焼きな一面も持ち合わせているようだ。キャラットの大得意なスケジュールはダッシュ。敏捷の能力値もかなり高いぞ。この値が高いと敵の物理攻撃を避けやすく、そして攻撃の順番も早く回ってくるようになる。キャラットを仲間にした場合はダッシュと、それにお祈りのスケジュールをメインに実行して、敏捷の能力の高い回復魔法の使い手に育てていくのがベスト。不得意なスケジュールは絶対に実行するな！

得意・不得意なスケジュール

筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
―	―	◎	―	△	△

紅 若葉

WAKABA KURENAI



◀ミョーに恥ずかしがる若葉。突発イベントではいったい何が起きるのかな?

▲スゴロクの「でんじゃらす～」では悪事をはたらくリリトを説得するが…。

ちょっとトボけたところもあるけど、礼儀正しい純和風の女の子。自分が正しいと思ったら、とことんやり抜くという一本筋の通ったところがある。若葉の大得意なスケジュールはお祈り。さらに勉強、おしゃれも得意な魔法使いタイプのキャラだ。仲間にした場合はお祈りを集中的に実行し、回復魔法をメインに会得。そして余裕があれば、勉強を実行して攻撃魔法も覚えさせていこう。

得意・不得意なスケジュール	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
	ー	×	ー	○	◎	○

★キャラ別、スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別	お気に入り	ガミルの洞窟	キャベリア
	トラブルクッキング	セアレス	リョウコウ
	うわさの看板娘	イルム・ザーン	ソウル
スゴロク	でんじゃらす・がーる	ソーブルの湖	タスペル
	信じる心、報われる時	双面山	ミューカド

★突発1 実行スケジュール：休日

目的地	向かう街・村
セアレス	セアレス
双面山	パーツィ、ハン、ジュピュター、クォール、プイ、双面山
イルム・ザーン	フエル、ヴェリー、ウイシュター、デイゾン

★突発2 実行スケジュール：ダッシュ

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	トゥバリン
ソーブルの湖	ムー、ギドレ、ソーブルの湖
海賊王の島	カーゼルーン、カミムマ、フェルソン、ゲンショウ、海賊王の島
セアレス	オール

★お出かけイベント発生場所(相性値)

市場(55)
庭園(75)
コンテスト会場(75)

★相性の良いアルバイト

最高	コンテスト、競技場、パン屋、喫茶店、花屋、公園
良い	呼び込み、服屋、宿屋、遊園地、家政婦業、市場、美術館、図書館、カウンセラー、道具屋、街路、役所、庭園、本屋、アクセサリ屋、噴水広場、植物園、教会、雑貨市

★相性の良いお出かけスポット

最高	メロディランド、遊園地、サーカス、コンテスト、喫茶店、花屋、庭園、公園、憩いの広場
良い	アトリエ、服屋、アクセサリ店、劇場、スーパーゲーセン、ゲーセン、ペットショップ、動物園、雑貨市、定食屋、街路、教会、図書館、噴水広場

カレン・レカキス

★キャラ別、スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別	頼りにしてよ	ソーブルの湖	アルジェ
キャラ別	SKY HIGH	セアレス	セアレス
キャラ別	エンジェルクライシス	イルム・ザーン	フエル
スゴロク	旧友	海賊王の島	カミムマ
スゴロク	私のパートナー	双面山	イードニア

★突発1　実行スケジュール：おしゃれ

[illegible]	向かう街・村
ソーブルの湖	ソーブルの湖
海賊王の島	キリーア、マイドウ、ゲンショウ、海賊王の島
セアレス	コスイ、リョウコウ、ツェンバルン、オール、イアソン、ライバン

★突発2　実行スケジュール：休日

[illegible]	向かう街・村
ガミルの洞窟	バリジア、大都ジェクリ、トンペイ
ソーブルの湖	ゲッコウ、ダーヴァルザン、シルベリア、フワーソン、タスペル
イルム・ザーン	帝都ウォール、ソウル、ジェロモン

★お出かけイベント発生場所〔相性値〕

公園(55)
美術館(55)
喫茶店(75)

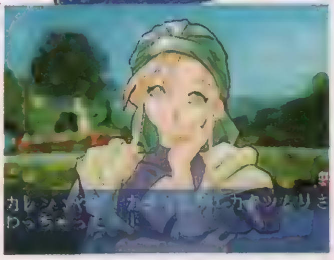
★相性の良いアルバイト

[illegible]	賭博場、メロディランド、事務所、服屋、闘技場、宿屋、遊園地、鍛冶屋、家政婦業、市場、義勇団、防具屋、武器屋、カウンセラー
良い	アトリエ、呼び込み、コンテスト、競技場、大工、劇場、ハイパーゲーセン、でっかい病院、美術館、パン屋、町医者、各種屋台業、スーパーゲーセン、靴屋、道具屋、街路、花屋、庭園、植物園、雑貨市、憩いの広場

★相性の良いお出かけスポット

[illegible]	メロディランド、ハイパーゲーセン、遊園地、アクセサリ店、喫茶店、市場、競技場、闘技場、憩いの広場
良い	服屋、占い小屋、焼き肉屋、サーカス、武器屋、防具屋、スーパーゲーセン、ゲーセン、コンテスト、雑貨市、定食屋、花屋、街路、公園、噴水広場

▼キャラ別３「エンジェル〜」。この涙のワケは…？



▲公園でのお出かけイベント。どうやらカレンは、カタツムリが苦手らしいぞ。

他人が困っているのを黙って見過ごせないという世話好きなおねーさん。筋トレのスケジュールが大得意な戦士タイプの女の子だ。その長所を伸ばしていけば、強力な戦士になってくれるハズだぞ。仲間にした場合は筋トレを実行し、筋力をアップ。それに加え、おしゃれを実行して魅力を上げ、最高レベルの補助魔法を覚えさせれば向かうところ敵ナシになる！

得意・不得意なスケジュール	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
	◎	−	○	−	×	○

楊雲

YANG YUN

◀スゴロクの「生命の～」では楊雲と同じ影の民の美月が登場。さてその内容は…。

▲突発１では楊雲の意外な趣味が明らかになっちゃうのだ。

影の民と呼ばれる部族の女の子。幽霊や霊体と会話したり、その存在を感じ取ったりできる超能力を持っている。楊雲は、お祈りのスケジュールが大得意な魔法使いタイプのキャラ。仲間に加えた場合は、お祈りのスケジュールをメインに実行して信仰をアップ。回復魔法の使い手として育成していこう。また知力や信仰、それに器用も上がりやすいぞ。余裕ができたら、勉強、おしゃれ、手作業のスケジュールも実行してあげちゃおう。

得意・不得意なスケジュール	筋トレ	手作業	ダッシュ	勉強	お祈り	おしゃれ
	✕	△	ー	△	◎	△

★キャラ別、スゴロクイベント

	タイトル	目的地	向かう街・村
キャラ別スゴロク	歴史の影の中で	海賊王の島	フェルソン
	予感	セアレス	ライバン
	輝き、解き放って	イルム・ザーン	コン
	悪意に包まれた街	ソーブルの湖	ムー
	生命の価値は…	双面山	クォール

★突発1 実行スケジュール：手作業

目的地	向かう街・村
ソーブルの湖	ジール、ソーブルの湖
海賊王の島	キリーア、ベン、ゲンショウ
セアレス	コスイ、リョウコウ、ツェンバルン、ラッディ
双面山	ゼルベン、ブーイ、ミューカド、イードニア

★突発2 実行スケジュール：お祈り

目的地	向かう街・村
ガミルの洞窟	トンペイ、キャベリア、ガミルの洞窟
ソーブルの湖	ゲッコウ、ダーヴァルザン
双面山	双面山
イルム・ザーン	フエル、ヴェリー、ウイシュター、デイゾン、ニッカ、帝都ウォール

★お出かけイベント発生場所〔相性値〕

噴水広場(55)
喫茶店(75)
街路(75)

★相性の良いアルバイト

最良	薬局、占い小屋、服屋、骨董品屋、質屋、古本屋、植物園
良い	アトリエ、宿屋、探偵、でっかい病院、図書館、博物館、本屋、教会

★相性の良いお出かけスポット

最良	メロディランド、占い小屋、美術館、喫茶店、庭園、街路、教会、憩いの広場
良い	アトリエ、劇場、靴屋、雑貨市、花屋、骨董品屋、古本屋、公園、噴水広場

第4回『エターナルメロディ』みんなの広場

第４回のみんなの広場は、イラストハガキを大紹介！　合計19枚をド〜ンと掲載だ。そのかわり今回の人気キャラ投票の中間結果は、集計中につきお休み。次号では発表するので、期待して待っててね。

ハガキのお♥部♥屋

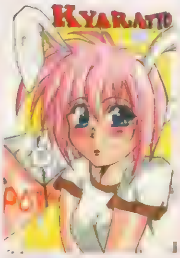
毎度のことながら、た〜くさんのイラスト＆応援のハガキをどうもありがとう。みんなの熱い想いがこもった力作がドシドシ届いてるぜ。今回はこのコーナー最高の19枚を一挙に掲載しちゃおーっ！

▲神奈川県・如月涼口さん。リラの人気は下降気味だけどこれからも応援してあげてね。

▲大阪府・GMかみをさん。ウェンディも届いてたけど、キミの本命はどっちかな？

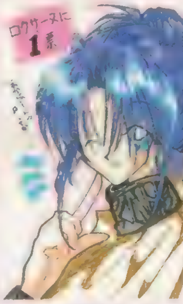
▲北海道・香月りんさん。キュートなしっぽにメロメロという人が最近増えてるのだ。

▲東京都・猫魔らみあさん。ウェンディやリラは、女性読者さんにも人気が高い。その秘密は？

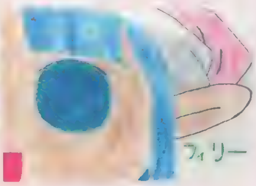


▲神奈川県・月見うさこさん。やはりお尻の方に目がいってしまうのは、ボクだけじゃないハズ…。

◀神奈川県・有久翼さん。飾りのシールがいっぱいで豪華に仕上げてあるね。とってもイイ感じ！



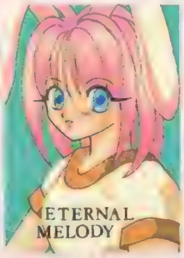
▲東京都・丹澤佑美さん。そう、ロクサーヌは必ずリュートを奏でながら登場するのだ。



▶茨城県・磯野篤和さん。今回は個性派ぞろいだけど、その中でもピカイチ。雰囲気バッチリって感じ。

▲京都府・樹塚ともかおさん。若葉の服って、巫女さんみたいだよね。なかなかステキ！

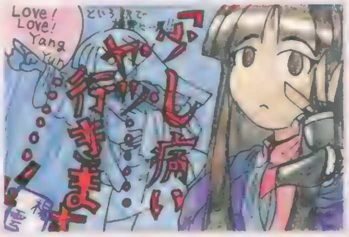
▲静岡県・香澄ゆりさん。たくさんの作品をありがとう。ウェンディは人気No.1になれるかな。



▲兵庫県・北原愛紗樹さん。じっと見ていると吸い込まれてしまいそうな瞳がとっても気に入った。

▲宮城県・DELTA－ONEさん。50枚近くのハガキをありがとう。熱意はバッチリ届いたぜ。

▲栃木県・KWSさん。主人公の邪魔ばかりするレミットだけど、本当のところは…。

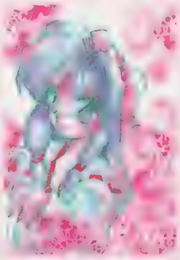


◀兵庫県・メノウさん。金具つきの手袋といい、セリフといいもーいうことナシ！　それに無表情なところもグーだぞ。

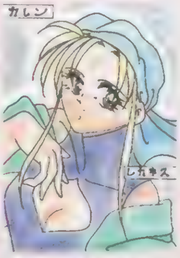
▲北海道・土井健二さん。ちょっと困ったような表情がゲームのイメージ通りって感じでグーなのだ。

▲宮城県・ボケボケさん。ティナも人気急上昇中！　次回には何位になってるのか楽しみだね。

▲福島県・翠龍久美子さん。まかしとき〜！　というセリフがピッタリの頼りになる女の子だぞ。



▲埼玉県・すばるれいかさん。お花畑にいるような感じがグーだね。若葉の雰囲気に合ってるのだ。



▲和歌山県・夢霧海さん。カレンには昔、恋人がいたらしい。その真相はプレイして確かめてね。

次号は攻略集の第3弾

次号は残り５人のキャラ別データを大紹介！　さらに、キャラ別のエンディングに関する条件。そして気になる人気キャラ投票の中間結果…などなど、次号も内容盛りだくさんでお届けだ。

【はみ出し情報】エターナルメロディ公式攻略ガイド　絶賛発売中（価格￥980／発行メディアワークス）
エターナルメロディ公式コミックファンブック　1月27日発売（予価￥680／発行メディアワークス）

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

前号からスタートした雪の女王篇は中盤戦を完全攻略。また、お待ちかねのセベク篇もデヴァ・ユガ以降のルートを続行!!

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	9月20日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

104ページから「'96～'97アトラスコレクション」の中で「ペルソナ」制作者インタビューを掲載しています。作品に対する思い入れたっぷりに語って下さった制作秘話や裏話が4ページに渡って満載。また違った視点から楽しめるので、ぜひご一読を！ また、人気投票「ペルちゃん係」には予想以上にたくさん届きました。ホントにありがとさんでした！ それぞれに対する皆さんの愛とかこだわりとか、読むたびに楽しい今日この頃。いよいよ次号、投票結果発表です。おっ楽しみにぃ～！ （PON）

2つのシナリオ同時攻略！

▲鏡のかけらを集めるのが序盤の目的である「雪の女王篇」。固定キャラはアヤセとゆきのだ。

本編を〝セベク篇〟、もう1つのシナリオを〝雪の女王篇〟と表記して、2本のシナリオを同時にレクチャーしていくぞ。

まず雪の女王篇では、前号に引き続きヒュプノスの塔クリア後から3つ目のタナトスの塔までをお贈りする。そして1カ月ぶりとなったセベク篇では、デヴァ・ユガクリア以降アラヤの岩戸までを攻略。また、そのクリアレベルに応じた封神具合体＆ペルソナ一覧も合わせて掲載だ。

▲セベクを倒し、そして麻希の内面に触れることになる「セベク篇」。固定キャラは南条とマーク。

まだまだありました!!
『ペルソナ』の隠し要素

▼「これをあげるから許して」のようなセリフのときにアイテムがもらえる。しかし確率は非常に低いから、根気よく試そう。

●コンタクトで入手できる超レアアイテム〝特殊防具〟

装備アイテムの中には、アクマとの交渉に特殊な効果を持つ防具が存在する。この特殊防具は全部で8種類あり、それらはコンタクトによってのみ入手可能なのだ。手に入れるための条件は以下の通り。まずはパーティの平均レベルが30以上であること。しかもコンタクトするアクマのレベルより高いことも必要だ。これはスペルカードをもらえるレベルならOK。そして、特殊防具に対応した種族のアクマと入手可能キャラがコンタクトし、その交渉結果が〝恐怖のみMAX〟、または〝恐怖＋怒りMAX〟の場合、ランダムで入手できるぞ。

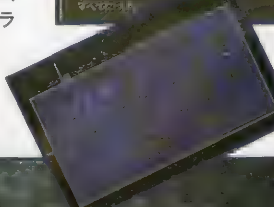
名称	入手可能＆装備可能キャラ	対応アクマ種族
ウィッチズハット	ブラウン、エリー、アヤセ	夜魔、妖魔、妖精
ドラゴンヘルム	主人公、ゆきの	竜王、邪龍
ビッグバードスーツ	マーク、アヤセ	妖鳥、凶鳥
エンジェルウィング	ブラウン、エリー	天使、堕天使
獅子王の小手	麻希、南条、ゆきの	魔獣、妖獣
鬼面の小手	南条、ゆきの	鬼女、妖鬼、地霊、邪鬼
スライムシューズ	主人公、レイジ	幽鬼、悪霊、屍鬼
幽霊の下駄	麻希、ブラウン	外道

特殊防具の効果は…？

特殊防具の防御力はだいたい中くらい。高レベルで入手すると「思ったほど強くないな」とガッカリしてしまう人もいるだろう。しかし、このアイテムの真の効果はコンタクト時に発揮される。特殊防具を装備したキャラが、その対応種族であるアクマと交渉する場合、「興味」または「喜び」の感情が上がる際に一気にMAXの一歩手前（三角グラフが点滅する状態）まで上昇するのだ。ただし「興味」または「喜び」が上がらなければ、この効果は発揮されないぞ。レアアイテムだけに入手確率は非常に低いが、機会があればゲットに挑戦してみてはいかが？

●希少アクマ〝魔人アリス〟発見！

『真・女神転生』で六本木に初登場し、その後『真Ⅱ』や『if…』でも再登場した謎の少女アリスを覚えて(知って)いるだろうか？ その彼女に「ペルソナ」でもお目にかかれるぞ。セベク篇の御影遺跡7F、または雪の女王篇の悪魔の山7Fに希少アクマ「魔人」としてアリスが出現する。その確率は1/256！ 本当に運任せといった感じなので出会えた人はラッキーだろう。



▶▼残念ながらコンタクトには応じないが、倒すと大量の経験値が手に入るぞ。さらに、落とすアイテムは封神具「異教の偶像」という貴重品。運良く入手できたらDEVILを作る組み合わせに加えてみよう。

©1996 ATLUS

雪の女王篇

ヒーホーくんたちの故郷でもある場所

悪魔の山

セベク篇の御影遺跡と同様に、すべてのアクマが出現するダンジョンだ。最初に来ても何もすることはないが、ヒュプノスの塔をクリアすると2Fの扉が開くようになる。そして同じように、ネメシスの塔をクリアすると4Fの扉が、タナトスの塔をクリア後は6Fの扉が開く。2Fから7Fまで、階ごとに各塔に出現してきたアクマが登場するぞ。上の階に行けば行くほど高レベルなアクマが出現するから、パーティのレベルに応じて階層選択をしよう。悪魔の山には制限時間がないため、塔の中でできない分のレベル上げ&スペルカード集めを、ここでゆっくりすることができるのだ。1つの塔を攻略後はすぐ次の塔に行かずに、ここでじっくりレベルを上げながら、ペルソナの充実をはかることをオススメするぞ。

▶1つの塔をクリアするたびに、2フロア分だけ進むことができるように扉が開いていく。

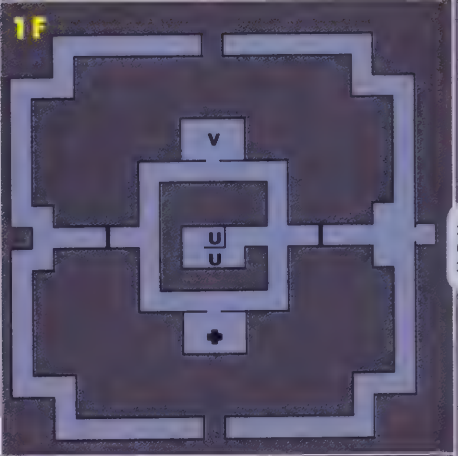
▶悪魔の山は制限時間もなく、何度も出入りできるので、塔に行く前のパーティ強化に最適な場所だ。

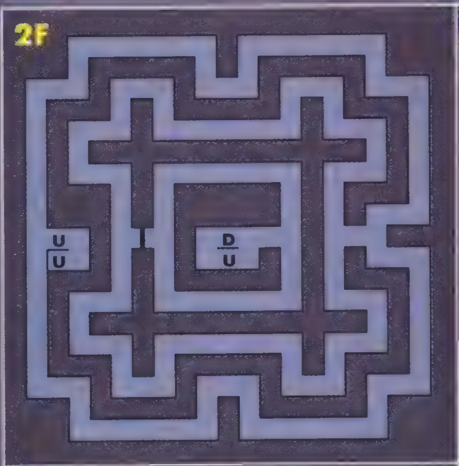
【共通マップ表記】

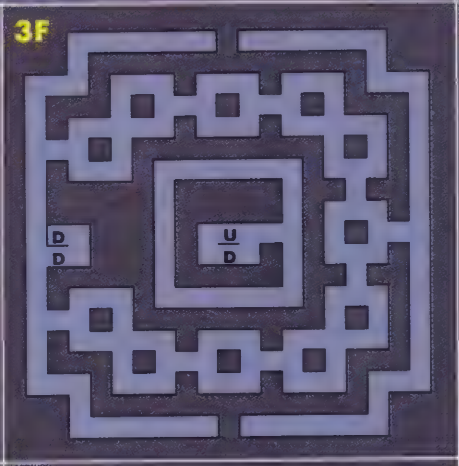
U……上り階段、D……下り階段、＋……回復の泉、V……ベルベットルーム、S……アガスティアの木、T……時計、！……トラップ、★……イベント＆ボス

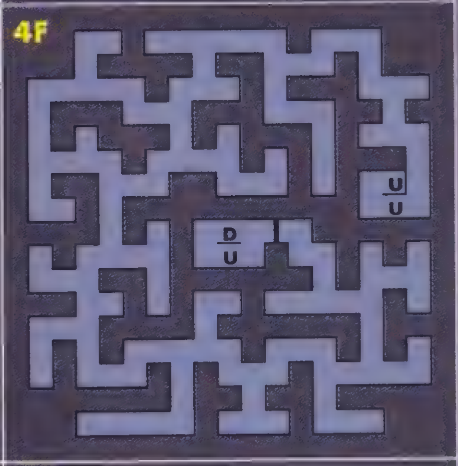
《出現アクマレベル》

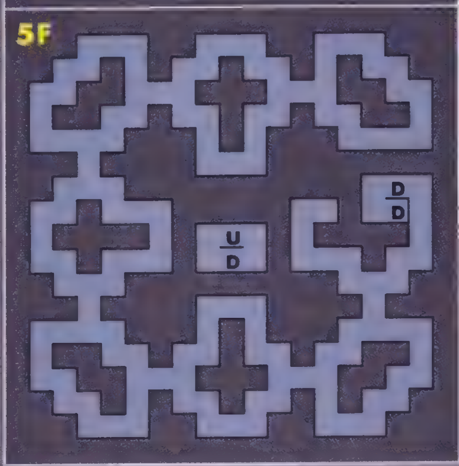
2F…LV1～LV11	5F…LV26～LV32
3F…LV8～LV20	6F…LV32～LV38
4F…LV19～LV26	7F…LV37～LV44

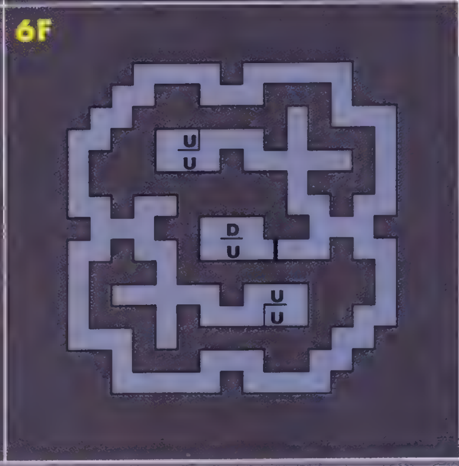


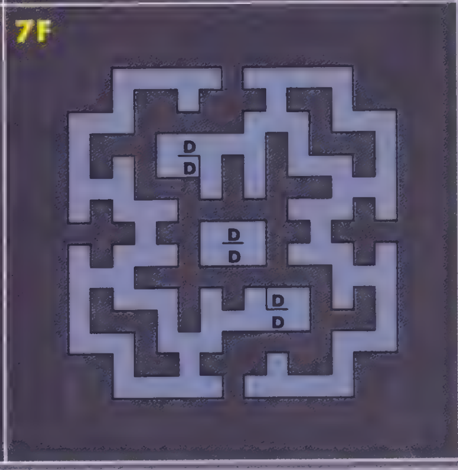












時間無制限だが厳しいダンジョン

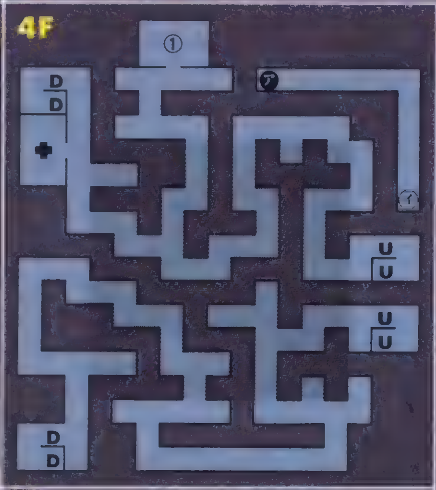
ネメシスの塔

この塔では時間制限がないことを最初に告げられる。しかし、ダンジョン探索にかかる時間とボスの強さには深い関係があり、実は時間がかかればかかるほどボスの強さが増していくという仕組みになっているのだ。逆に言えば、速攻で行けば弱いボスと戦えるということ。具体的には5Fまで20分以内、6Fまで1時間以内でたどり着けばボスの部屋へワープできるぞ。また3Fでは、拷問を受けているトロと悪魔君を助けるか、2人を見捨てて鏡の破片を取りに行くかの選択を迫られる場面もある。どちらを選ぶかはプレイヤーの自由だが、鏡の破片を取った場合はボスの強さがさらに1ランク上がる。しかも、どちらの道を選ぶかで入手できる鏡の破片の枚数も変わってくるぞ。

▶ゆきのさんの予想通り。[illegible]

▲[illegible]

▶[illegible]

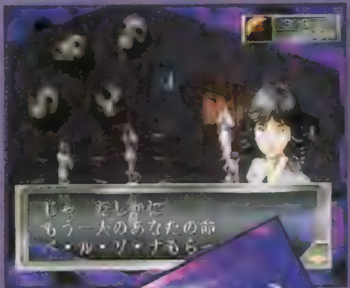


①……ジャストウイット、クイーンピュート、スフタフタランス、ふうまのわきざし
②……ソルブレード、ルナブレード、ツインバード、ブレザン

失ったペルソナを取り戻せ!

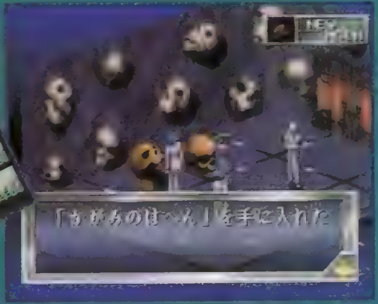
タナトスの塔

最初に、ろうそくの火を消して扉を開けるワナがあるが、右はゆきのさん、左は主人公のペルソナが消失してしまう。6Fの宝箱でも、間違った方を開けるとアヤセのペルソナが犠牲となる。さらにこのダンジョン内では、戦闘中に死んだ場合もペルソナ消失というリスクがあるのだ。だが、失ったペルソナは2Fからタルタロスへ行けば取り戻すことができるぞ。ただし3時間という制限時間があることも心に留めておこう。ここはEVILDARK属性の攻撃をする悪魔が多く出現するため、HOLYLIGHT属性のペルソナは避けたい。TEMPERANCE、HERMIT、MOON種族のペルソナを降魔してると心強いだろう。

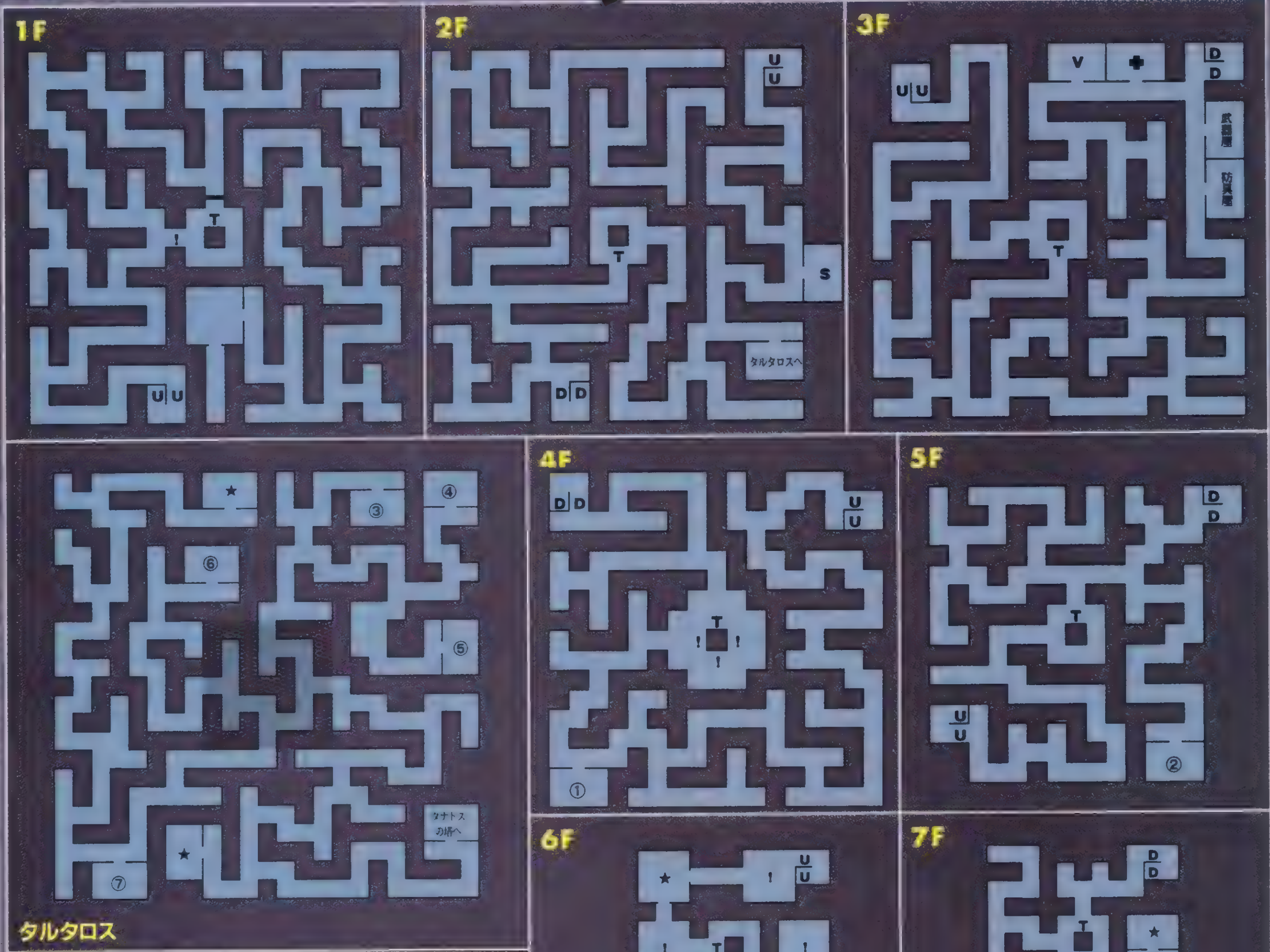


そして鏡の破片は……

鏡の破片は全部で12枚。8枚あれば冴子先生を助けられるが、やっぱりすべての破片を集めて鏡を完成させたいよね。そこで鏡の破片の入手場所を教えるぞ
●ヒュプノスの塔：起こした後の反谷教頭とたまきちゃんから各1枚、ボス戦後1枚(計3枚)
●ネメシスの塔：ボス戦後1枚、クリア後氷の城学食でトロから2枚(計3枚)
●タナトスの塔：宝箱から4枚、真理子から5000円で買う1枚、ボス戦後1枚(計6枚)



◀人からもらったり、



1……おにくるま、ブルバダガー、ロンギヌス、ふうまのすず×3、マジカルガード×5
2……アンスウェラー、ほうぎょく×3、メタルカード×3、フィジカルガード×5
3……ブルータブレット　4……すいてんぐうのおふだ
5……ルナブレード、ディストーン×3、ディスパライズ×3、ディスシック×3
6……ホワイトタブレット、ブラックタブレット　7……キンモウキュウビノムチ、ソーマ×2、ませき×5

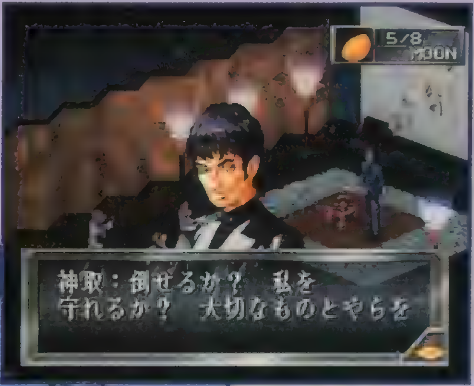
セベク篇

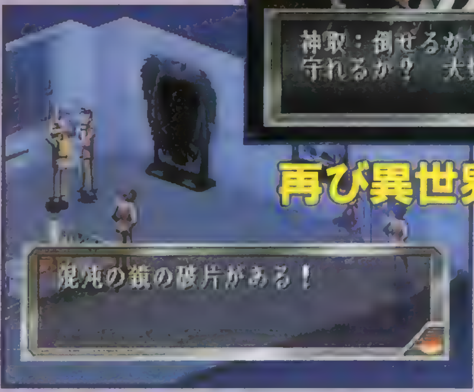
デヴァ・ユガからその先へ…

デヴァ・ユガでの神取との戦いの後、３Ｆの扉が開かない部屋に入ることができる。迷いの森での〝まい〟との会話の選択によっては、この先のルートに進むことができるのだ。そうでない場合は、この時点でアナザーエンディングへ突入するぞ。

デヴァ・ユガ以降へ進められるストーリーでは、上記の３Ｆの部屋でちょっとしたイベントが発生する。ブラウンでプレイしていた場合は、彼のあだ名の由来を聞くことができるぞ。そして部屋の隅に落ちている鏡のかけらを手に入れたら、再び異世界へと旅立つことになるのだ。

異世界にワープすると、いきなり迷いの森の入り口にたどり着くが、ここで焦って森の中に入るのも考えものだ。なぜならサンモールの武器屋と防具屋の品揃えが、より強いものにパワーアップしているからだ。ベルベットルームでより強力なペルソナを降魔するのもいいだろう。ジョイ通りを目指すなら、念のため迷いの森近くのアガスティアでセーブをしておくことをオススメするぞ。





再び異世界へワープ!!

▲今まで憎いと思っていた神取だが……。さらに大きな試練が主人公たちを打ちのめす。果たしてこの後の展開は……？

◀混沌の鏡の力を使って、あんなに脱出したかった異世界へ。今度は自分たちの意志で舞い戻る。彼らは戻ってこれるのだろうか？

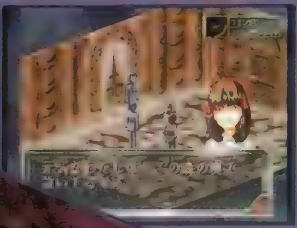
心の中のさらに奥
自己嫌悪と友情

迷いの森奥

▲[illegible]の先[illegible]の[illegible]った。[illegible]はわからない[illegible]に[illegible]の母[illegible]姿も見える。

以前この森に入ったときは、〝まい〟の背後にあった扉は開かなかった。しかし今回は、その扉を開けてさらに森の奥を目指すことになるのだ。だだっ広いMAPに見えるが、実は１本道で途中AVG画面へ別れる道に枝分かれしているだけ。ちょうど異変後の病院を大きくしたような感じだ。重要な選択肢があった場所だけに、いちおうセーブはしておこう。ただし、あれほどストーリーを左右するような重要な選択肢は、今後存在しないのでご安心を。この森の奥ですることは、麻希という大切な仲間を取り戻すこと。ただし麻希は、自分の意志でパーティから逃げているのだから話は厄介だ。ここは多少厳しい態度を取ってでも、辛抱強く説得するしかないだろう。

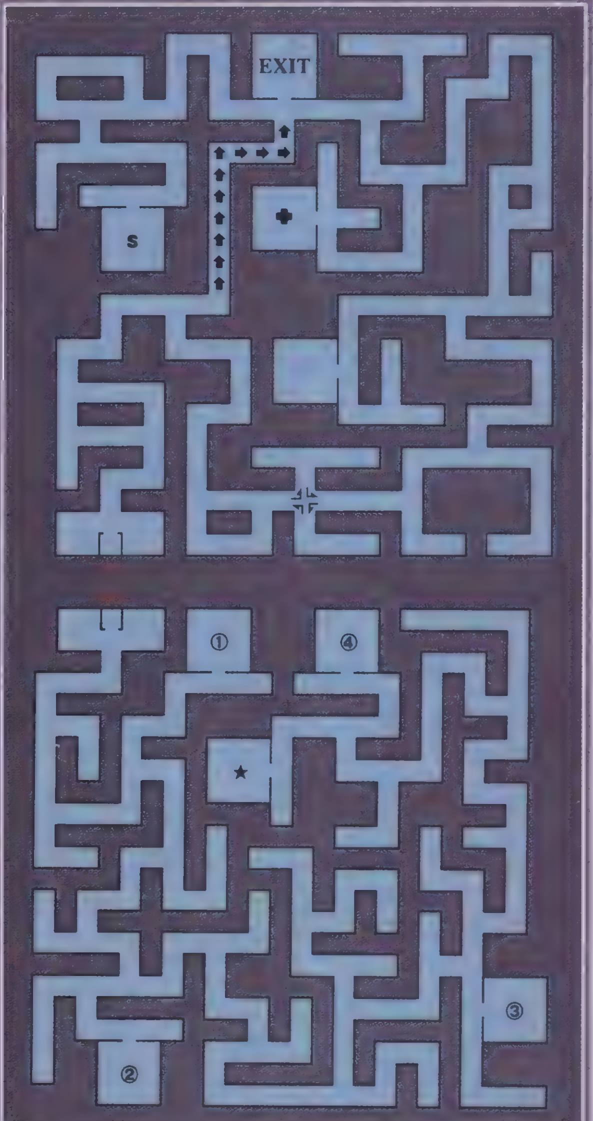
▼あれほど弱気で脅えることしか知らなかった〝まい〟が、今度は始めから協力的だ。



麻希を追って森の中へ…！

▲なぜこの場所に到着したのか、なぜ麻希の母親がここにいるのか、真実は森の奥にあるようだ。

▶現実主義で言葉がキツイ南条が、ひときわ厳しい言葉を吐く。彼もこの冒険で何かを掴んだようだ。



①…メタルカード、パール　②…ＳＰインセンス、ルビー、ブルータブレット③…トラップ×２　④…ませき

スペルカード集め&
レベルアップに最適

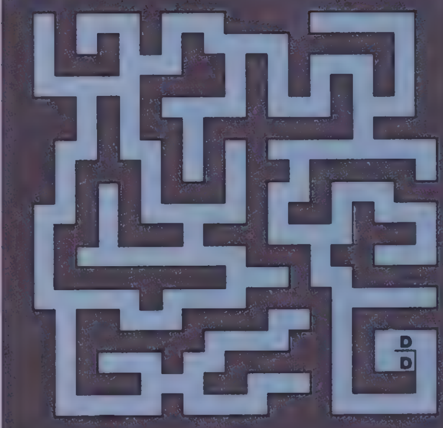
御影遺跡

ここまでプレイしてきたなら、前にここを訪れたときに開いていなかったB2Fの扉は開いているはず。この先に何があるのか、過剰な期待を寄せていた人には申し訳ないが、このダンジョンで起こるイベントはないのだ。ついでに言ってしまえば、ストーリーにも直接関係はない。では、なんのためにこの遺跡は存在するのか？　『デビルサマナー』をプレイしたことがある人なら察しがついているだろうけど、ここにはボス以外のすべてのアクマが出現する。さらに今まで出てこなかった種族、魔人が登場するのだ。ここでレベル上げをしたり、カードを集めてより強いペルソナを作ったりして、最終決戦に備えるといいだろう。

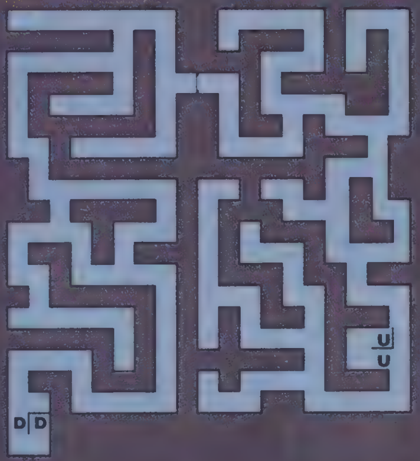
《出現アクマレベル》

B1F…LV1～9	B5F…LV40～50
B2F…LV10～19	B6F…LV50～59
B3F…LV19～29	B7F…LV59～68
B4F…LV30～39	B8F…LV59～75(99)

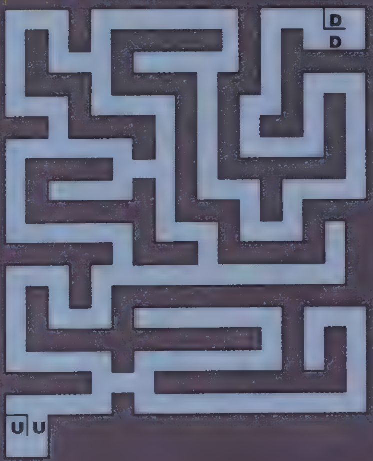
B1F



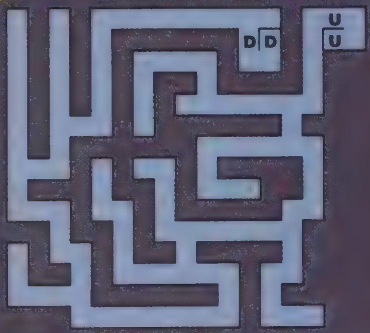
B2F



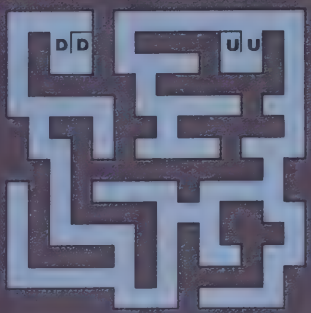
B3F



B4F

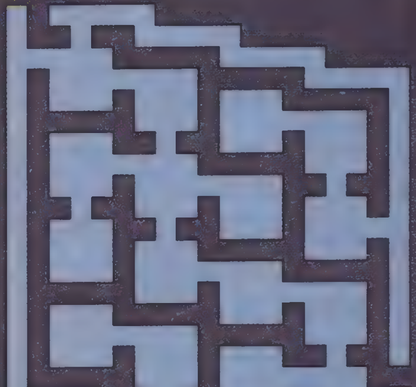


B5F



B6F

B7F

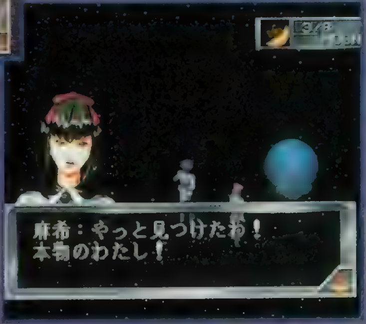


意識の海に漂う
自分という名の存在

アラヤの岩戸

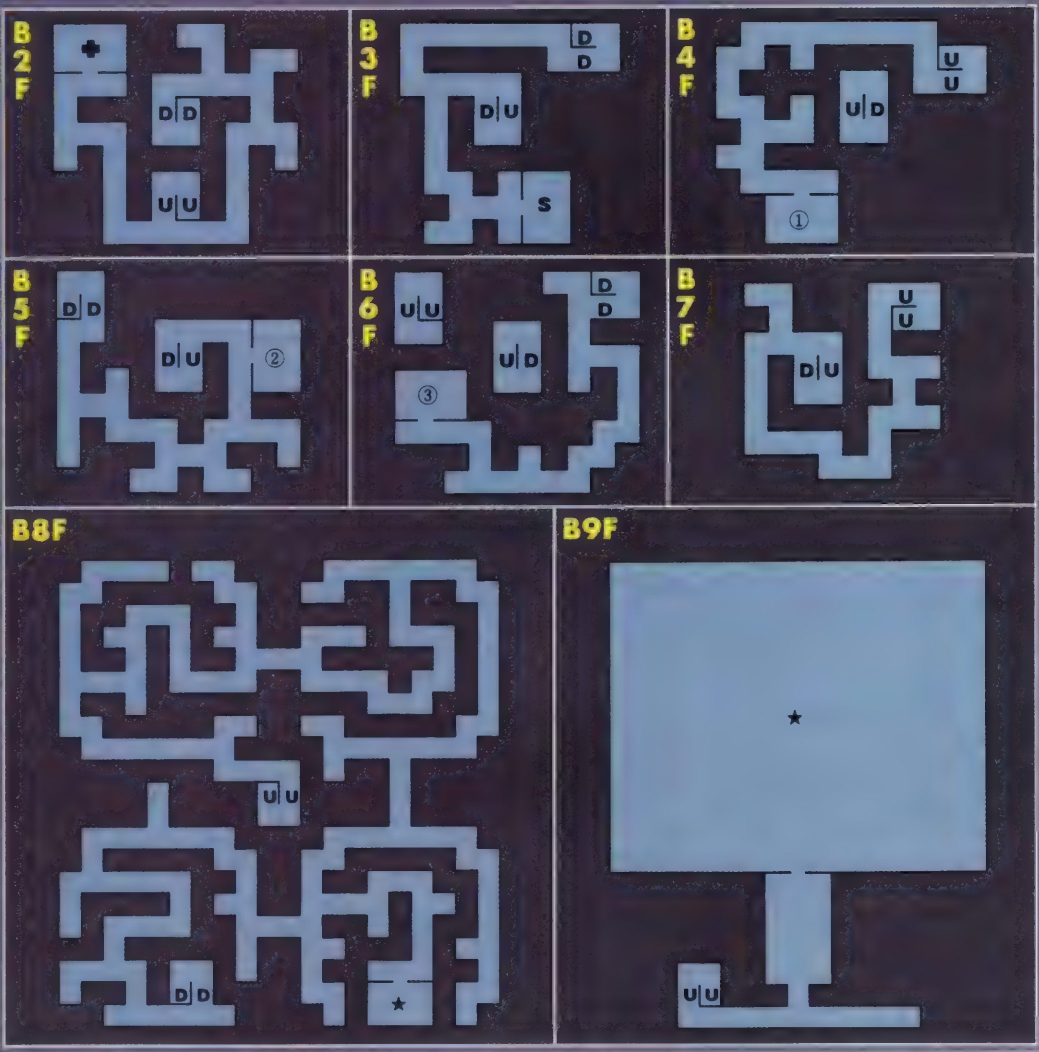
▼プレイヤー自身の心も1つの意識。オープニングムービーに登場した主人公の姿となって現れる。そして今までの行動が試されるのだ。

フィレモンの導きによって神社裏手の岩戸が開く。しかし、この中には主人公と麻希だけしか入ることができないのだ。ここで1番に考えなければいけないのは降魔させるペルソナだ。MOONやHANGEDMANなど魔法に耐性のある種族がいいだろう。全体魔法も持っていればなおグッドだ。要注意アクマは、魔法を反射する上にテトラカーンを唱える天使ドミニオン。コイツは無理にスペルカードを入手するに限るぞ。SPが少なくなったら、アイテムを使うか階段の踊り場を歩くかして回復に努めよう。B9Fのイベントクリア後は敵が出現しなくなるので帰り道はラクだ。



▲上のフィレモンによって道が開かれ……

◀……



①…メタルカード、エメラルド、はんごんこう、チューインソウル②…クリムゾンタブレット　③…ドラゴンスケイル、サファイア、ほうぎょく、アレキサンドライト、ダイアモンド

アラヤの岩戸で封神具をすべて入手するには…

総合病院の看護婦

異界化した総合病院のロビーで、倒れた自販機の下敷きになっている看護婦を助けるかどうかの選択肢。ここはもちろん「手を借す」だゆきのさんの意見に賛成の方向で選ぼう。

デヴァ・システムのスイッチ

地下研究所のデヴァ・システムが暴走したときに、赤と青どちらのスイッチを押すかを迫られただろう。ここではニコライ博士を救うため、出力ダウンの「赤いスイッチを押す」方を実行

ハーレムクイーンの絵

カーマ宮殿最下層でのハーレムクイーン戦直前、2つの絵のどちらを誉めるかという選択。2人きりでハーレムクイーンと戦うことになってしまうが、やはり「麻希の絵を選ぶ」がグッド。

幽霊屋敷のハリティー

幽霊屋敷3Fの部屋にいるハリティーと戦うか戦わないかの選択がある。麻希のピンチを回避しなければならないが、ハリティーが麻希の母親だと信じて「ハリティーと戦わない」を選ぼう。

デヴァ・ユガの神取の質問

デヴァ・ユガ最上階での神取戦直前、神取が主人公に対して投げかけてくる「何のために生きているのか」との問いかけ。これは"まい"のとき同様、「その答え……」で決まり。

迷いの森・奥の麻希

迷いの森・奥では、主人公は再会した麻希に何を言うかの選択を迫られる。「最低の女でしょ？」と逃げている麻希に対して、同情は捨て「逃げるな」と言おう。それが麻希を救う道だ。

上記のように選択してきた場合、各キャラ専用の最強ペルソナが作れる封神具を5つ(全員分)手に入る。

キャラ対応入手封神具

主人公	ロゼッタの石碑
麻希	バッセ
マーク	禊ぎの清水
南条くん	鼈甲斑の眼鏡
ブラウン	ヴィクトリアルーン
エリー	裁きの契約書
アヤセ	鹿の剥製
ゆきのさん	バッファロービーツ(※)
レイジ	バビロンの棺

※……の女に会って入手する場合

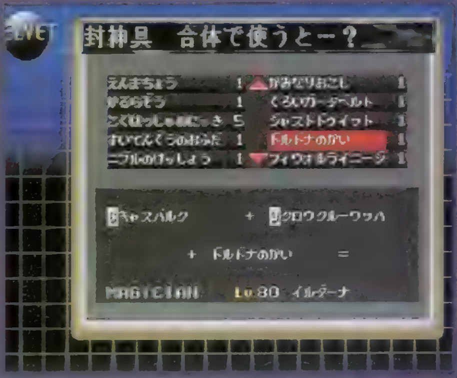
封神具合体表

今回はLV47からLV60までを対象に、そのレベル内で作れるペルソナの封神具合体を公開。対応種族ができる組み合わせのときにその封神具を加えると、特定のペルソナができるぞ。

このレベル別の封神具合体表も今回で最終回。次号では、LV99までの全封神具合体表をまとめてお贈りする。特定のスペルカードとの組み合わせもすべて網羅するぞ！

LV47～LV60までのペルソナが作れる封神具の組み合わせ

封神具名	入手場所	対応種族	ペルソナ名
水天宮のお札	Bマーケット・カジノ	MAGICIAN	LV47 ヴァルナ
黒いガータベルト	Bマーケット・カジノ	MOON	LV53 サキュバス
ブルー[illegible]	[illegible]	WORLD	LV49 セイリュウ
クリムゾンタブレット	アラヤの岩戸B５F	SUN	LV55 スザク
ヴィクトリアルーン	アラヤの岩戸B８F	JUSTICE	LV54 ティール
バッファロービーツ	アラヤの岩戸B８F	EMPRESS	LV57 ドゥルガー
バビロンの棺	アラヤの岩戸B８F	DEATH	LV58 モト
禊ぎの清水	アラヤの岩戸B８F	CHARIOT	LV58 スサノオ
[illegible]	アラヤの岩戸B８F	MAGICIAN	LV58 フレイ
[illegible]	アラヤの岩戸B８F	JUDGEMENT	LV60 ????



ペルソナ一覧表

ＬＶ４７からＬＶ６０まで

今回紹介するペルソナは、イレギュラーでしか登場しないＦＯＯＬも加えて13体。最高相性のキャラと降魔・発動できないキャラを掲載したので、新しいペルソナを作る際に役立ててほしい。また、そのペルソナがランク８（熟練度ＭＡＸ）のときに交換できるアイテムと、その種類も明記しているぞ。ここでは紹介していないけど、アラヤの岩戸Ｂ８Ｆで入手できる封神具によって作れるペルソナも忘れずにね。

LV47 ヴァルナ

▶アヤセ最高相性、エリー・レイジ発動不可
［交換アイテム］ごくふてんのう（斧）

LV47 ナルカミ

▶全キャラ最高相性
［交換アイテム］ヘルレイン（マシンガン）

LV48 セイテンタイセイ

▶マーク最高相性、ブラウン・レイジ発動不可
［交換アイテム］ゴッドハンド（ショットガン）

LV49 セイリュウ

▶全キャラ最高相性
［交換アイテム］セイリュウのこて（腕防具）

LV50 オトヒメ

▶主人公・南条・マーク・ゆきの・レイジ最高相性
［交換アイテム］ツインタワー（ライフル）

LV51 ロキ

▶レイジ最高相性
［交換アイテム］じんさばくねつしょう（拳）

LV52 トール

▶南条最高相性、主人公・レイジ発動不可
［交換アイテム］メギンギョルズ（胴防具）

LV53 ウシャス

▶麻希最高相性、ゆきの・レイジ発動不可
［交換アイテム］ピースメーカー（ハンドガン）

LV53 サキュバス

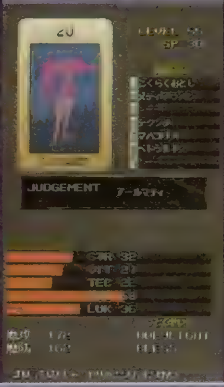
▶男性キャラ最高相性、女性キャラ発動不可
［交換アイテム］シルバーメデューサ（鞭）

LV55 バール

▶主人公最高相性、南条・レイジ発動不可
［交換アイテム］シーサーガード（腕防具）

LV55 アールマティ

▶エリー最高相性、アヤセ・レイジ発動不可
［交換アイテム］エンジェルウィスパー（弾）



LV55 スザク

▶全キャラ最高相性
［交換アイテム］スザクのかぶと（頭防具）

LV59 バルバトス

▶ブラウン・アヤセ・レイジ最高相性、南条・ゆきの発動不可
［交換アイテム］[illegible]（ハンドガン）

女神異聞録PERSONA

レイジレーサー

ついに明かされるマイカーの全性能データ。これさえあればいらないマシンもすぐわかる!! な～んてウソよ。

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ネジコン、メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月3日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

あのリカちゃんもバーチャルアイドルとして売り出すらしけど、麗子ちゃんはどうなんでしょう。伊達杏子よりいいと思うんですけどね。それにしても、オープニングだけじゃなく、エンディングにも登場してほしかったですね。それはさておき、最終クラスの敵はポールで単車に乗って1位を走ってる、滝からカズヤが落ちてる、ヘリコプターに平八が乗っている、とかだったらおもしろかったのに、とウォルフと盛り上がってしまいました。それぐらいの遊びもほしかったです。 (麗子レーサー)

全くタイプの違う2つのモード
GP&タイムアタック ココがポイント!!

キレイな走りを捨て、敵車を抜き去ることにすべてを賭けるGPモード。ストイックなまでにタイムを追求し、敵は自分自身というタイムアタックモード。天と地ほど違うこの2つのモードでは、攻略法も変わってくるのだ。

◀ライバルカーとの戦いのあとは、自分自身との戦いだ。

GRAND PRIX ・クランプリ

ATでもオールクリア可能

MTのシフトチェンジをパターン化したとしても、それはコース攻略においてのパターンにすぎない。上位クラスではライバルカーの妨害にあうため、アドリブ的なチェンジが要求されるのだ。『レイジ』のATは非常に性能がよくGPモードでは、ATでもオール1位（オーバルコースはMTのほうがいいが）を取ることは可能だ。

スタート前のリタイアはOK

スタート前の麗子ちゃんがボードを掲げて歩いているときに、リタイアしてもチャンスは減らない。たとえば、コースやマイカーの種類を間違えてしまい、レースシーンに入ってしまったときなどに使える。覚えておくといいだろう。

◀チャンスを減らしたくなければ、ここでリタイア。

節約するならこの2台

この2台だけで、GPとEXGP両方のモードをクラス5までならクリア（もちろん1位）することが可能だ。そもそもニューマシンを購入するために、しこしこ稼ぐなんてめんどくさいもの。上位クラスで最後の最後に大金もうけて買ったほうがいいですよ。

Esperanza

◀まさに万能。テクニカルな3つのコースはこれで十分。

Fatalita

◀オーバルコースは、このマシンのMTで走ろう。

TIME ATTACK ・タイムアタック

やはりMTがBEST!!

次ページのマシン性能データを見てほしい。やはりATとMTでは最高速が違うのである。となれば、1000分の1秒を争うタイムアタックではMTが圧倒的に有利（レースゲームではあたり前だけどね)。コースと車の相性も重視したほうがいい。

逆走するとゲームオーバー

旧作では、スタート後にある程度逆走しておいて、十分加速した状態でタイム計測ラインを通過するというウラの世界のテクニックがあったが、この『レイジ』ではできなくなっている。逆走した時点でゲームオーバーになるのだ。

◀これは正当な仕様だと思います。さすがです。

ベストラップの更新について

プレイしておわかりと思うが、ベストラップはプレイ中は表示されても完走しなければ記録として残らない。コースのあるポイントで計測されるセクションタイムにしても同じだ。ベストラップが出たら、ミスしても完走し記録しておこう。それが目標ラップになる。

ドリフト後のシフトダウン

状況にもよるが、ドリフト後は1速落とすのが基本。タイムアタックでは正確なシフトチェンジの判断が要求されるので、とりあえずATで走ってみてATのチェンジを参考にするのもいい。ビデオ録画して研究してみよう。

◀人間なら1速落とすところを、ATはあえて2速落とすことも。

 © (株) ナムコ

どうしても勝てないアナタへ

GPモードのコソクなテクニック

う〜ん、いざネームを書くときになってみると、ムチャクチャなコラムを作ってしまったなと後悔。というのも、実はかなり難しいテクニックが含まれているし、「普通はこんなのやんないよ」というものまであるのです。でも中には有効なテクがあるかも。

抜くときにケツをぶつける

ライバルカーが行なう卑劣な行為をプレイヤーがやり返すという「目には目を作戦」。コ、コソクだ。でもコレって自分がやってみると、けっこうムズイのだ。まぁ、とりあえず参考までということで許してね。

▲「オラオラ〜。おのれなんかこうじゃぁ〜」と叫ぼう。

どうせ壁にぶつかるなら内側

急カーブのヘアピンなどで内側の壁に当たると、うまくはね返ってドリフトよりも速く曲がれる場合がある。壁にぶつかることでちょうどいい減速になるのだ。壁にこする感じがベストだけど、タイミングが難しい。

▲非常に美しくないテクニックで、情けないけど…。

安全なところで抜く

▲安全策は必ずしも弱気な策ではない。判断力が大切だ。

幅の狭い道で抜くのが困難なとき、自重して抜けるチャンスがくるまで待つ3位狙い（?）の作戦。実際、前にライバルカーいる場合では、待ったほうがよかったりする。強引に勝負を挑むのは逆効果である。

ミスったら敵車を巻き込め

▲あくまでもイチかバチかです。お忘れのないように。

これ、別にヤケになってるわけじゃなくて、体を張ったイチかバチかのブロックをすること。うまくいけば、あまりにもマイカーを抜き去るのがうまい奴らに一矢を報いることができる。おめおめと抜かれるくらいなら。

表にすると賞金体系が見えてくる

クラス&コース別賞金DATA

表にしてみるとよくわかると思うが、最も高額なコースがクラスによって違うことに気づくだろう。稼ぎが必要になった場合この表を参考にすれば、チューンナップやマイカー購入の計画もたてやすい。

クラス	順位	MYTHICAL COAST	OVER PASS CITY	LAKESIDE GATE	THE EXTREME OVAL
CLASS1 クラスUPボーナス 500eg	1st	400	550	500	
	2nd	160	240	220	
	3rd	80	120	110	
CLASS2 クラスUPボーナス 4800eg	1st	2400	3400	3200	
	2nd	1000	1500	1400	
	3rd	500	750	700	
CLASS3 クラスUPボーナス 20000eg	1st	12000	18000	16000	22000
	2nd	5000	7500	7000	6000
	3rd	2500	3750	3500	3000
CLASS4 クラスUPボーナス 100000eg	1st	60000	85000	80000	90000
	2nd	25000	37500	35000	30000
	3rd	12500	18750	17500	15000
CLASS5 クラスUPボーナス	1st	375000	420000	400000	300000
	2nd	125000	187500	175000	150000
	3rd	62500	93750	87500	75000

賞金額の高いコースでひと稼ぎ

下のクラスの1位より、上のクラスの3位のほうが賞金が高いという味な設定。そしてすべてのコースで1位が取れる実力なら、左ページで紹介した2台のみで、稼ぎのための走りをしなくてもクリアできるというギリギリのバランス。非常によく考えられた賞金体系だ。でも、全車を購入しようとするなら、稼ぎは必要。高額コースでせっせと稼ごう。

▲オーバーパスシティは高額だが、ロングコースなのがツライ。

ATとMTの最高速の差も判明!!

マイカー㊙全DATA

EXGPの上位クラスで購入できる例のマシンはまだ発表できない。でも今回、ATとMTの最高速の差がついに明らかにされた。「AT/MT差」という項目がそれで、ATよりMTのほうが何km/h速いか、ということを表している。ただし、これはあくまでも設定上の数字なので注意してほしい。

GNADE グナーデ 標準タイプ

MYTHICAL COASTに向く標準的なマシン。大きな欠点がなく、資金を節約するならコレ。

Esperanza [エスペランサ]

PRICE ――

ATとMTの最高速が同じグレードがあるが、実際はそうではない。ATのシフトチェンジではなかなか最高速まで達してくれないが、MTでは早めにチェンジすればATよりも速い速度が計測される。現実と机上の数字は違うのだ。

◀標準であるが故のものたりなさは、それほど感じられない。しいて言えば、坂上の攻防かな。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
1	15	10	15	―	0
2	25	25	25	1600eg	2
3	40	35	40	13200eg	5
4	50	50	50	61900eg	0
5	60	60	60	310000eg	0

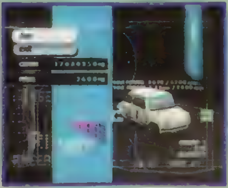
AGE アージュ 旋回タイプ

旋回重視、つまりハンドリングの性能が優れているため、非常にテクニカルなコーナーが多いLAKESIDE GATEに向いている。ただし、加速性能が極端に悪いので、敵車や壁にガンガン当たっているようではお話しにならないぞ。

Alouetto [アルエット]

PRICE 2600eg

マイカーの中では低価格なので、最初に購入可能なマシン。編集部では初期の頃「ルパン」と呼んでいたのだが、まったく使われなくなってしまったため、影が薄くなってしまったかわいそうなマシンである。でも特筆すべきは、ATとMTの差。なんとグレード4では、MTのほうが10km/h、グレード5では9km/hも速いということが判明した。数あるマイカーの中でも、この差は最高である。だからって、このマシンを愛車にするかどうかはアナタしだい。はたして「彼」の運命やいかに？



▲MTの速さがこれほどなら、やはりMTで走るべきだろう。影の実力者かもしれない。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
2	15	25	35	―	1
3	25	40	50	11300eg	3
4	35	50	65	70500eg	10
5	45	60	75	361500eg	9

Abeille [アベイユ]

PRICE 14500eg

グレード3から購入できるため、買った当初は使えると思いがちだが、実はグレード5の最高速はアルエットよりも劣ってしまう。後で買えるマシンのほうが性能がいいとは限らない例だ。『レイジ』では各マシンの重量や排気量、馬力などが細かく設定されていて、このマシンは重量が重いために軽量のアルエットより最高速が遅いということになっていると思われる。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
3	25	40	50	―	2
4	35	50	65	69400eg	6
5	45	55	75	329300eg	7

Pegase [ペガース]

PRICE 143300eg

もし、敵車の中にこれと同じフォルムのマシンを見つけたら、ライバルカーと思って間違いない。また、MTのみのマシンなのでAT/MT差の項目はない。このマシンはオモテのGPモードで購入できる旋回タイプの中では、最高の性能を誇っている。しかもグレード5では、アルエットやアベイユより1速多い6速シフトである。チェンジの際は間違えないように。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
4	40	55	65	―
5	50	65	75	583700eg

LIZARD
リザード
加速タイプ

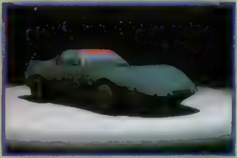
加速を重視したマシンなので、坂の多いOVER PASS CITYに向いている。GPモードの場合、このコースは後半の2カ所のトンネルで逆転できるため、ここでのスピードが要求されるかグレードしだいで抜くことが可能ではある。

Instinct［インスティンクト］
PRICE 4000eg

相性のいいOVER PASS CITYは、坂上やトンネル内など、抜きどころが多いため、スピードが欲しいところだが、ATとMTの差は比較的低めに設定されている。最高速は標準タイプのエスペランザと同等の性能だが、ハンドリング性能が悪いため、初心者の人はGPモードでは購入する必要がない。コレクション用？

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
2	45	20	10	—	2
3	55	35	25	10600eg	3
4	65	50	35	69900eg	4
5	75	60	45	362500eg	4

Bayonet［ベイオネット］
PRICE 15200eg



スペックを見る限りでは、インスティンクトとまったく同じ性能を持ち、タイムアタック用にはハイジャックがあるだけに選択に困る。でも、このマシンはマッドマックスなスーパーチャージャーを積むことになる（グレード5）。エンジン音を聞け!!

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
3	55	35	25	—	3
4	65	50	35	62400eg	4
5	75	60	45	331400eg	7

Hijack［ハイジャック］
PRICE 136700eg

敵車として、このマシンを見かけたアナタ。全然速そうに見えないのに、意外なまでのしつこさに驚いたかもしれない。そう、このマシンはご存知ライバルカーなのだ。ちなみにここで紹介した加速タイプの3台は、グレード5でも、5速までしかない。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
4	70	50	35	—
5	80	60	45	577000eg

ASSOLUTO
アッソルート
高速タイプ

オーバルコースのTHE EXTREME OVALを走るには、この高速タイプしかない。速いマシンになるにしたがって、エキゾーストノートもしだいにカン高くなっていく。最速マシンの驚異的なスピードを堪能してほしい。

Fatalita［ファタリタ］
PRICE 20000eg

クラス3になったら、オーバルコース用にぜひとも欲しい。そしてクラス5になっても使える非常にリーズナブルなマシンである。このコースはとにかく、トップギアでぶっちぎるコースなので、当然MTで走るべし。また、このタイプはハンドリング性能が劣るので、タイヤをグリップタイプにしておこう。はっきりいって、オーバルコースはドリフトがまったく必要ないのだ。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ	AT/MT差
3	30	65	15	—	2
4	40	70	25	77500eg	4
5	50	75	35	405700eg	5

Istante［イスタンテ］
PRICE 151600eg

高速タイプの中では中途半端な位置にあるイスタンテ。スペックを見ると、ファタリタとまったく同じようだが、実際はこのイスタンテのほうが若干速い。そうでなければ意味がないしね。ファタリタでクラス5が勝てない場合に購入する、というのが通常の策ではないかと思われる。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
4	40	70	25	—
5	50	75	35	559700eg

Ghepardo［ゲパルド］
PRICE 695900eg

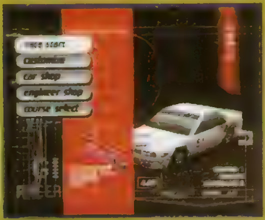
今回紹介したマシンの中では最高額だ。他のマシンと比べても、ぼったくりとしか思えないこの価格（実はもっとスゴイのもある）。それだけに、スピードはかなりのものがあるので、イスタンテでも勝てない人向け。このマシンもライバルカーとして登場。

グレード	加速	最高速	ハンドル	チューンナップ
5	50	80	35	—

逆走コースで難度もUP!

EXTRA GPモードのポイント

今回はまだEXGPのクラス1まで、ということで具体的な攻略はできないが、各コースのポイントを紹介していこう。次号では『レイジ』のすべてをお届けできるかも。



◀またエスペランザー台から始まる。キビシ～。

チェック1 [コースは確実に覚えよう]

オモテのGPでは、コースを正確に覚えなくても、とっさの判断で何とかなったものだが、このEXGPはコースの性質が一変してしまう。確実にコースを覚えないと攻略は不可能なのだ。たとえば最初のトンネルを抜けた直後のコーナーは、各コースでまったく違うために、とっさに曲がれるようなナマやさしいものではなくなっているぞ。

◀ミシカルコースの「誰でも一度は必ずぶちあたるコーナー」。

▲レイクサイドゲートでは、トンネルの前にいきなりコレ。トンネルのあとも…。

チェック2 [ナメてかかると痛いコーナーが続出]

甘く考えると痛い目を見るコーナーがかなりある。その多くは下り坂の直後のコーナーや、複合コーナーだ。見た目にはそれほどでもないように見えてもスピードがのった状態で突入するので、意外に曲がりきれないことが多いのだ。ブラインドコーナーのほうが、頭の中で「キツイ」と判断できるので実は対処しやすかったりする。

▲スタート後の最初のコーナーは、外側にふくれやすいので注意。

▼レイクサイドゲートの意外な難所。上位クラスではかなり難しくなるぞ。

MYTHICAL COAST

ミシカルコースト

やはり難所はトンネル後のコーナーだろう。上り坂の直後で、ドリフトするタイミングが非常に難しい。気持ち早めにドリフトを開始しよう。

◀気がついたときにはもう遅い。上りの途中あたりで、早めに対処しないとまず曲がれない。

▶先が見えないのでキツイコーナーに思えるが、実はそれほどでもない。グリップで曲がっていこう。

3コース共通コーナー

ここではスタート後にあるコーナーと、最後の下り坂のコーナーをとりあげてみた。スタート後のコーナーは道幅が広いことにごまかされないこと。下り坂のコーナーは、ドリフト後の立て直しに注意しよう。

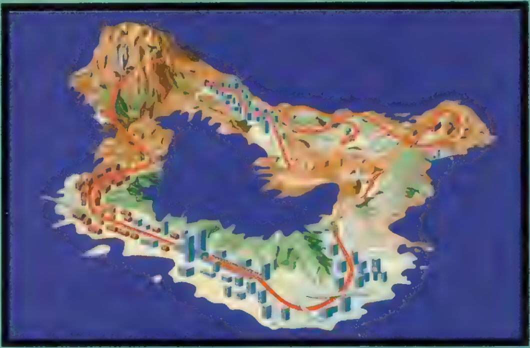
◀道幅が広いが、敵車を抜くのは意外に難しい。インから抜いたほうがいい。

◀GPモードのこの場所に比べれば、かなり簡単になっている。

OVER PASS CITY

オーバーパスシティ

コースの攻略としては、比較的簡単なコースだ。ただし、難関は中盤のS字コーナー。ここさえクリアできればいいんだけど…。



▶下り坂のあとのトンネル。ドリフトよりグリップ（ヒールアンドトゥで減速）のほうがいいかも。

◀序盤の上りの直後にあるが、覚えていれば問題なし。ここはドリフトでクリアしていこう。

◀いかにも「ここで抜きましょう」といわんばかりの長い下り坂。キモチいい。

難関S字コーナー

オモテのGPモードのこの場所より、さらに難しくなっている。クラス１ではエンジンブレーキのみでクイッと曲がる、というおっそろしく簡単な方法があり、それでも１位が取れてしまうのだが、上位クラスではそんなに甘くはない。敵車の走りっぷりを見てみると、信じられないライン取りだ。

▲ホントにこのコースのポイントってここだけではないかと思います。

LAKESIDE GATE

レイクサイドゲート

EXGPでは、GPよりも敵車が速く、そして、さらにいやらしくなっている。そのため、このコースはいかに抜いていくかということが大切だ。

ブラインドコーナーの連続

先が見えないコーナーが多く、コーナーを曲がった瞬間に敵車が目の前にいることがよくある（なんとなく敵の思うツボにはまってしまって非常に悔しい）。これは避けられない状況なので仕方ないが、常に次のコーナーはどれほどのRか予測しながら（つまり覚えるってことね）走るようにしよう。

▲似たようなコーナーが２回続くが、Ｒがまったく違う。

◀最初はココがポイント。他のコースの分岐地点とは違うので、頭の中に入れておくようにしよう。覚えていれば問題なし。

▶レイクサイドゲートはコースそのものは敵ではなく、敵車こそが最大の敵だ。相変わらず狭い道での妨害が厳しい。

▼最終トンネルの入り口。ナメてかかると壁に突っ込みやすい。インから入って、右側の壁に沿って曲がっていこう。

▲難所というほどではないが、このコースで最もひっかかりやすい場所。

SOUL EDGE
ソウルエッジ

発売直前！　今のうちにPS版のシステムを頭に叩き込んでおけば安心だ!!

ジャンル	3D対戦ACT	価格	¥5.800 限定版:¥9.800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日		1～2P可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのシステムについて、今号で改めておさらいしていくことにしよう。ゲーセンでハマっていた人はもちろん、今までプレイしたことがない人もこの機会にチェックしておくといい。それだけ楽しめるゲームなのだから…。それにしても、ゲームのデキはもちろん、様々なオリジナル要素には驚かされっぱなし。さすがやねぇ、ナムコさん。3D陣取りゲーム「ダンシングアイ」の元ネタになった(と思われる)リプレイ時のカメラ操作が完全再現されているのもうれしい限り(笑)。　(ウォルフ)

アーケード版を超えたPS版に注目!!

この『ソウルエッジ」は、「鉄拳」シリーズで大好評を博したナムコの最新3D格闘ゲームだ。武器を持ったキャラたちが、限られたスペースの試合場（リングアウトあり）で斬り合うというシチュエーションに惹かれる人も多いんじゃないかな？「鉄拳」シリーズとはかなり違ったシステムを持つゲームだけど、おもしろさは決して負けていない。武器という新要素が入っただけに、ある意味では「鉄拳2」以上に熱い戦いが楽しめるからだ！

アーケード版が「鉄拳」シリーズ同様、PSと互換性のある「システム11」という基板で作られていたこともあって、移植度も満点といっていい。それどころか、様々なPS版オリジナル要素のことを考えると、アーケード版を超えたといっても過言ではないかも…。発売まであとたった1週間の辛抱だからね！

▲アーケード版と見分けがつかない試合画面。CDのロード時間もとても短いから、ストレスを感じずにすむ。

◀簡易キャラ選択画面も用意されている。まさに至れり尽せり！

限定ボックスもあるぞ

「ソフト＋ナムコジョイスティック＋技表入りキャラクターカード5枚＋シール＋下敷き」という豪華な限定ボックスも同時に発売される。ナムコジョイスティック(操作感バツグン！)は5,800円で発売されるということなので、それだけでも1,800円も割安になる計算だ。ジョイスティックを持っていない人は特に、このチャンスを見逃さないようにね！

PS版オリジナル要素もたっぷり！

下で紹介しているのはオープニングCGムービー(のごく一部)。クオリティが非常に高く、これが流れるたびに最後まで見入ってしまうほど。「鉄拳2」や「レイジレーサー」のオープニングもすごかったけど、今回はそのさらに上を行く感じなのだ。もちろん、各種モードも充実しているぞ。オリジナルモードもたくさんあるからね！

10人の勇士たちを使いこなせ！

PS版『ソウルエッジ』では、アーケード版「Ver. II」と同じように、最初から10人のメインキャラを使うことができる。つまり中ボスのセルバンテスや隠れキャラだったファンでもプレイできるというわけ。

もちろん、アーケード版「Ver. I」には入っていなかった技（ガード不能技など）も入っているから、ご心配なく！

操作方法をマスターしよう!

基本操作

方向キーと４ボタンで操作する点は「鉄拳」と同じだけど、ボタン内容は異なっている。特にボタンでガードをするようになっている部分には注意！　このゲームにはリングアウトの概念があるけれど、自分から場外へは出られない（落ちない）点も覚えておくといい。

▲武器を失ってしまうと、素手で攻撃することになる。リーチの短さが痛い。

A 横斬り

B 縦斬り

K キック

G ガード

避(よ)け

方向キーを⇩⇩と入れると画面手前へ避け、⇩⇧と入れると画面奥へ避ける。『鉄拳２』でいう「軸ずらし技」が基本システムに組み込まれていると考えればわかりやすい。相手の縦斬り攻撃を避ける場合にも使えるが、それ以上にリング際に追い詰められた時の脱出用テクニックとして役に立つ。覚えておこう。

▲相手の縦斬り攻撃を奥に避けたところ。横斬り攻撃は避けられないぞ。

投げ技

接近してＡ＋ＧかＢ＋Ｇを入力すると相手を投げることができる。威力や投げる方向、追い打ちのしやすさは出すボタンによって異なってくるので、あらかじめ使い勝手のいい方をチェックしておこう。投げ抜けも可能だが、投げ抜けコマンドはＡ＋Ｇしか認識されない。主にＡ＋Ｇ投げを狙った方がいいかもね。

▲投げている時にコマンドを入れることで、別の技に移行できる物も。

ダウン攻撃

⬆Ａか⬆Ｂで大ダウン攻撃、⇧Ａか⇧Ｂで小ダウン攻撃を出すことができる（大ダウン攻撃はかわされることが多いため、イマイチ使えないが）。⇧Ｂ等のコマンドで出せる、キャラ固有のダウン攻撃も全員に用意されているぞ。

◀大ダウン攻撃は避けられる可能性が高い。小をおもに狙おう。

起き上がり

起き上がりに関する動きは「鉄拳２」に近い。方向キー操作によって前転、後転、奥への横転、手前への横転が可能だし、ＡかＢで起き上がり中段攻撃、Ｋで起き上がり下段攻撃を出すこともできるのだ。クイック回復はＧ連打で。

◀起き上がり中段攻撃。相手が立っているようなら下段を狙え。

狐狼剣士
御剣　平四郎（みつるぎ へいしろう）

日本刀を武器に戦う天賦古砕流の使い手で、このゲームの主人公的存在。剣技が通用しない〝鉄砲〟の存在を知った御剣は、鉄砲に勝てるという伝説の剣〝そうるえっじ〟を求めて旅立った。「鬼神」と呼ばれ、恐れられた剣豪（御剣）を待ち受ける敵とははたして…？
［ＣＶ：高木　渉］

▲⇨➡Ａ＋Ｂというコマンドで出せる、炎吠（ほむらほえ）という攻撃。

▶差踏節穴（さしふみふしあな）。差踏という特殊移動後に出す攻撃だ。

怒りの処刑人
李　龍（リ・ロン）

倭寇の撃滅と〝ソウルエッジ〟を探すため日本へ渡った李。いつしか彼は、そこで知り合った千恵と愛し合うようになる。だが、千恵が流れの放浪剣士の凶刃に倒れるという事件が起こってしまう。その日から彼は、剣士を狩る処刑人として生きていくことを決めたのだ。
［ＣＶ：山野井　仁］

▲Ａ＋Ｂという簡単なコマンドで出せる閃滅（せんめつ）。２回ヒットする。

▶武器のヌンチャクを足で操る裂尾（れつび）。コマンドは⇩⇦⇨Ｂだ。

©(株)ナムコ

コマンド技

コマンド技は各キャラごとに用意されている。とはいえ「鉄拳2」に比べるとシンプルなコマンドばかりなので、腕に自信のない人でも問題なく扱えるはず。ボタンだけで出せる技（AAB等）がたくさん用意されているのもポイント。

▲相手の打撃技を無効化して反撃する返し投げ技。使えるのは4キャラだけ。

◀ソン・ミナのコマンド技。この技は⇧A＋Bで出せる。

◀全キャラが持っているガード不能技。スキが大きいのだ。

クリティカルエッジ

A＋B＋Kという簡単な操作で出せる、「自動10連コンボ」といった感じの連続攻撃。1発入れば続けて入るし、途中で追加コマンドを入れて威力をアップさせることもできるので、決まると大きいのだ。ただ、クリティカルエッジを出すたびに武器ゲージを1／3ほど消費してしまうため、多用できないのがつらいところ。空振りしたりガードされてもゲージが減るので、使いどころには十分注意しよう。

◀とにかく当てないことには意味がない。相手のスキをつこう。

◀攻撃中に追加コマンドを入れることで威力がアップするぞ！

ガードインパクト

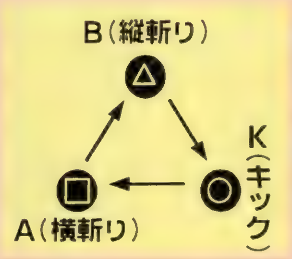
これは上級者向けのテクニック。あらかじめガードしておくのではなく、相手の武器攻撃が当たる直前に⇨Gと操作することでその攻撃を弾き、相手にスキを作らせてしまうのだ。最初のうちはタイミングがわかりにくいし、度胸もいるけれど、慣れれば相手の技を予測して決めることができるようになってくる。相手が多用する技を覚えておいて、うまく決めてやろう。ただしキック攻撃と投げ技には効果がないので気をつけること。

◀ガードインパクトに成功した瞬間、両者が緑色に光る。

◀すぐに出の速い技で攻撃しよう。見とれていないように（笑）。

鍔(つば)ぜりあい

両者の武器攻撃が同時に決まると鍔ぜりあいになる。こうなったら攻撃ボタンを連打して、有利な状況を作り出そう。ボタンによる有利不利は下の通りだ。



◀これが鍔ぜりあい状態。AかBかKをどれか1つ連打しよう。

◀鍔ぜりあいに勝つと相手にダメージを与えることができるぞ。

一刀入魂娘

成　美那（ソン・ミナ）

厳格な武闘家の家に生れ育ったミナ。才能と努力の賜物か、16歳にして斬馬刀の扱いにかけては父すら超えたといわれている。祖国韓国が日本に侵略されることを心配した彼女は、救国の剣〝ソウルエッジ〟のウワサを聞き、いてもたってもいられなくなって旅へ出た。

［CV：宮村　優子］

▲ジャンプしての攻撃を3連続で出す天舞跳輪儀（てんぶちょうりんぎ）。

▶円舞刀蹴（えんぶとうしゅう）は、斬馬刀を軸にして放つキック攻撃。

幼きダークサイド

ジークフリート・シュタウフェン

ある日、盗賊集団の頭領ジークフリートが騎士隊を襲った。だが驚くべきことに、その騎士隊を率いていたのは彼の父だったのである。敵を全滅させた後、そのことを知った彼は狂気にさいなまれる。そして存在するはずのない父の仇敵を倒すため、無敵の剣を求めた……。

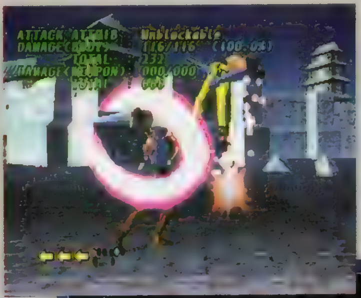
［CV：檜山　修之］

▲両手持ちの剣で敵を刺し、そのまま投げ捨てるというスラストスロー。

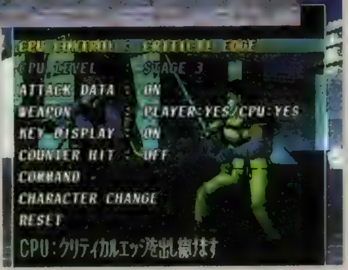
▶バックスピンスラッシュ。その名の通り、裏拳の要領で出す攻撃だ。

マイキャラを決めたら「プラクティスモード」で練習しよう!

コマンド技や空中コンボの練習に便利なのがこの「プラクティスモード」だ。モード自体は「鉄拳2」にもあったけれど、内容が大きくパワーアップ! ＣＯＭに特定の行動を取らせることができるようになった関係で、様々な状況を想定した練習が可能となったのだ。例えば「ＣＯＭに縦斬り攻撃を出し続けさせておいて、それをガードインパクトで受ける」といった感じ。



◀コマンドの入力表示もできる。自分のクセをチェックしよう。



▶コマンドリストも呼び出せるので安心(他モードでも可能)。

遊べるモードは全6種類

アーケードモード

アーケード版『Ｖｅｒ．Ⅱ』と同じ内容のモード。ＣＯＭを順番に倒していき、ラスボスのソウルエッジを倒せばクリアとなる。エンディングはＰＳ版オリジナルで、ゲーム中に出てきたキャラモデルが登場するというから楽しみ。また、何らかの操作によりエンディングが分岐することも明かされているぞ!

▲試合直前の画面。そのステージの曲名も画面下に表示されている。

▲ランダムで登場するＣＯＭを倒そう。ゲーセンと同じ感覚で遊べるぞ。

▲リプレイ時のカメラ操作も完全再現!他のモードでも利用可能なのだ。

「オプションモード」も充実!

試合設定を決めるゲームオプションを始め、BGMやキーコンフィグなどを自由に変更することができる。COMの難易度やボタン配置などを自分に合った設定にしてからプレイしよう。もちろん、メモリーカードにセーブしておくこともできるぞ。

▼基本画面。かなり細かく設定することができる。

▲ゲームオプション。リングサイズの変更も可能。

愛と哀しみの女神
ソフィーティア・アレクサンドル

パン屋の娘ソフィーティアは、ある日、〝鍛冶の神〟ヘパイストスの信託を受けた。彼は「神の武器の領域に達したという邪剣を探し出し、破壊してほしい」といってきたのだ。心優しき彼女はヘパイストスの神殿で最高の武具を受け取ると、邪剣を探す旅へと出たのだった。

［ＣＶ：根谷　美智子］

▲⇨⇩⇘Ｂで出るライトブリンガー。もっとも複雑なコマンド技のひとつ。

▶あびせ蹴りを放つエンジェルキック。いくつかの技につなげられるぞ。

闇の狩人
タ　キ

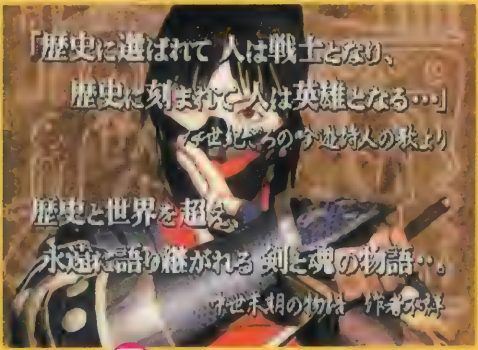
忍者のトキに育てられたタキ。生まれながらに霊力を授かっていた彼女は、妖怪退治をしながら日本全国をまわっていた。そんなある日、自らの霊力を注ぎ込んで鍛えた武器、裂鬼丸が何物かと共鳴し始めたのである。もしや魔剣〝そうるえっじ〟の影響なのか…?

［ＣＶ：瀧本　富士子］

▲この鉄砲駆（てっぽうがけ）を喰らった相手は、前に崩れ落ちるのだ。

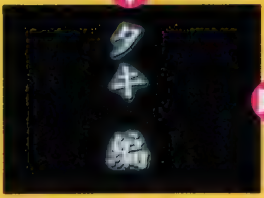
▶前転してから飛び上って剣を出す疾風車（はやてぐるま）。意表をつこう。

これがウワサの「エッジマスターモード」なのだ！

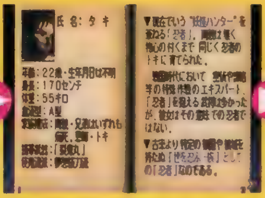


この「エッジマスターモード」は、世界各地を旅しながら武器を集めて回るというＡＶＧ風のストーリーを持つモードだ。キャラによってストーリー内容は大きく異なるものの、システム自体は変わらない。ここではタキの序盤のエピソードを紹介しているので、これを見て雰囲気を味わってもらいたい。

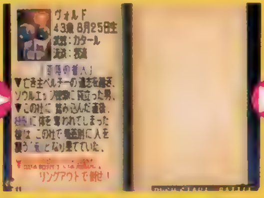
このモードの一番のポイントといえるのが各エピソードごとに設定されている勝利条件。「決まった時間以内に敵を倒せ」や「リングアウトで勝て」といったものから、「残り体力が少ない状態から勝て」や「毒に侵された状態で勝て（毒のため少しずつ体力が減っていくので、早いうちに敵を倒す必要がある）」といったものまであるのだ。勝利条件はエピソードごとに異なるので、ワンパターンの戦法しか身につけていないと苦労するはめになるぞ！なお、こうして集めた武器は、このモード内ではもちろん、他のモードでも装備することができるのだ。



▲キャラの絵に続いて名前が表示される。横書きのキャラもいるぞ。

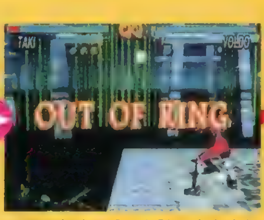


▲本の最初のページには、キャラのプロフィールが書かれている。

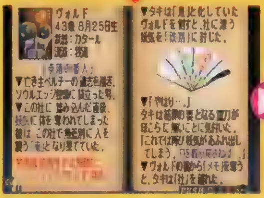


▲本を読み進んでいくと、対戦相手と勝利条件が表示される。

▲準備がすべて整ったら「ＢＡＴＴＬＥ」を選んで試合に臨もう。

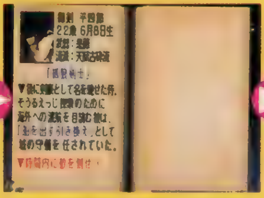


▲勝利条件に沿った勝ち方をすればそのエピソードはクリアとなる。



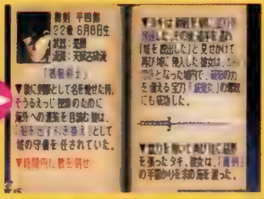
▲特定のエピソードでは、勝つことで新しい武器が手に入ることも。

▲旅を続けよう。この画面ではセーブや武器の変更も可能なのだ。



▲次の対戦相手が判明。30秒以内で敵を倒さないといけないという。

▲テクニックを駆使して戦おう。装備している武器にも注目！



▲鉄扇に続き滅鬼丸を入手！　どんな能力を持っているのかな？

奈落の番人
ヴォルド

秘剣〝ソウルエッジ〟の話を聞いた武器商人ベルチーは、部下のヴォルドらと共に旅立った。だが、母国イタリアが戦争に突入。資産を没収され半狂乱となったベルチーは財宝と共に立てこもった。あれから数年…今は亡き主のため、ヴォルドは秘剣を探し続けていた！
※彼はしゃべりません。

▲相手を大きく跳ね上げるスコーピオンズテイル。空中コンボにつなげよう。

▶高速移動しつつヒジを当てに行くデモンエルボー。コマンドは⇨➡Ｂだ。

爆走する闘士
ロック

骨董屋を営む父と共に、船旅を楽しんでいた少年時代のロック。しかし、その父が〝ソウルエッジ〟を入手したことにより生活は一変してしまう。魔剣目当ての海賊に襲われ、ロックは見知らぬ土地へと流されてしまったのだ。過去の記憶を取り戻すため、彼は戦い始めた。
［ＣＶ：長嶝　高士］

▲ロックニー。射程は短いが簡単なコマンド（⇨Ｋ）で出せるのが魅力。

▶サイクロンアクス。出るまでに時間はかかるが、リーチの長さは驚異的だ。

「エッジマスターモード」で手に入れた武器を「ウェポンルーム」でチェック!

メインメニューにある「ウェポンルーム」では、入手済みの武器を見ることができる。武器はキャラごとにまとめてあり、ボタンを押すことで角度を変えて見ることもできるようになっている。すべての武器を集められる日はいつかな？

◀ここで武器のパラメータや能力をチェック!

◀武器によってはこんな効果を持つものもあるぞ。

なんと、成（ソン） 漢明（ハンミョン）が敵として出てくるぞ!

ファンで「エッジマスターモード」をプレイすると、ミナの父であり、ファンの師匠でもあるハンミョンがエピソード2の敵として出てくる。弟子であるファンの腕を試すためとはいえ、アーケード版に登場しなかったキャラと戦えるなんて…。ここでは彼の攻撃を20秒間耐え続ける必要があるので(ダメージをいくら受けても、やられない限りＯＫ)、ガードを固めるなり、積極的に攻めて時間を稼ぐなりしてクリアを目指そう。

◀彼は積極的に仕掛けてくる。覚悟を決めて戦おう!

◀彼の勝ちポーズ。生き残れば勝ちとなるんだけど…。

VSバトルモード

友だちと対戦したいときに利用するモード。勝負が決まるたびにキャラ選択画面に戻るので、効率よく戦うことができるのだ。体力設定も可能なのでハンデも簡単につけられる。

チームバトルモード

１チーム１～５人編成（人数は自由に選べる）で戦う、勝ち抜き形式の団体戦。キャラ選択時にスタートボタンを押せば、ＣＯＭにメンバーを選んでもらうこともできる。

タイムアタックモード

ラスボスまでの11人をいかに速く倒すかを競う。「エッジマスターモード」で入手した武器で挑戦することもできるが、記録は別扱い（ウェポンセレクト用の記録がある）になる。

サバイバルモード

１本の体力ゲージで何人の敵を倒せるかを競うモード。『鉄拳２』の時と同じように、ラウンド終了時に少しだけ体力が回復する。こちらもウェポンセレクト時の記録は別扱いだ。

誇り高き男の残骸

セルバンテス・デ・レオン

セルバンテスは私掠船（敵国の商船を襲うことを目的とした民間の武装船）に乗り組む海賊だった。ある日、武器商人のベルチーから〝ソウルエッジ〟の探索を持ちかけられた彼は、それを引き受けることにした。だがこのことが、彼の人生を大きく変えることになったのである。［ＣＶ：長嶝　高士］

▲体全体を使って剣を大きく振り上げる、ウィンドミルサーキュラー。

▶ジオ・ダ・レイ。高速で相手に突っ込んでいく、体当たり系の技だ。

乱世の英雄

黄　星京（ファン　ソンギョン）

韓国を愛するファンは、他国が祖国を侵略しにくる可能性が高いことに不安を感じていた。そんな時、西の大陸から救国の剣〝ソウルエッジ〟のウワサが流れてきた。これがきっかけとなって、ファンは祖国から「〝ソウルエッジ〟の探索」という任務を授かることになる。［ＣＶ：高木　渉］

▲キック攻撃である舞葉蹴（ぶようしゅう）。⇦⇨Ｋで出せる、華麗な攻撃。

▶相手を持ち上げるように決める衝天空（しょうてんくう）。⇨➡Ｂで出す。

ワイルド アームズ

話題の大作RPGの発売がついに秒読み段階に入った 今回はおさらいの意味も含めて、基礎からバッチリ攻略だ!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

年末ソフトラッシュの中、ひときわ目を引くのがこの『ワイルドアームズ』。広告ページの荒廃したイメージに惹かれた人も多いかな? 流浪の冒険少年と亡国の公女、トレジャーハンターのオッサン(笑)が織りなす冒険物語は、心地よいテンポで無理なくプレイヤーを引き込んでゆくぞ。難解でもなく、面倒くさいレベルアップも必要ない。さらに、操作系がとってもシンプルにできていて遊びやすいことこの上ない。個人的には、RPG初心者に最もオススメしたい作品だ。 (猫ルル)

発売直前!基本システム&序盤戦を徹底攻略!

前回までの紹介で、奥深い設定とドラマチックなストーリー展開に魅了された人も多いと思う。そこで、今回はロディたちの冒険物語を楽しむために、基本システムをしっかりと理解しておこう。そのほかキャラクター別の攻略と、ストーリーごとのポイントなどもバッチリ紹介するぞ。

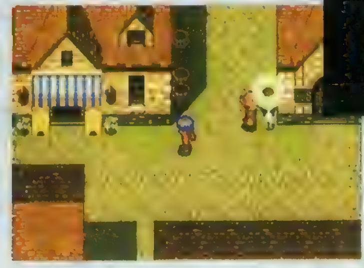
Point1 グッズを使いこなす

主人公たち3人は、それぞれに独自のグッズを使うことができ、冒険が進むにつれて各キャラ4種類ものグッズが手に入る。このグッズを上手く活用できないと、ストーリーが進まないこともある。そこで、まず知っておいて欲しいのが、プレイ中にはいつでも(一部の状況を除く)操作するキャラクターを切り替えられるということ。グッズがもたらす効果は様々なので、冒険の状況に応じてキャラクターとグッズを的確に使い分けることが重要になってくるぞ。また同じグッズでも意外な使い方が隠されているので、いろいろと試してみることも必要だ。

グッズ全種類の特徴一覧

キャラ名	グッズ名	効果
ロディ	バクダン	爆風で障害物を壊したり、地中の中の何かをおびき出したりできる。
	トレジャーコール	画面内に隠れている全てのアイテムに反応して、その場所を示す。
	ローラーダッシュ	機械づくりの特製シューズ。かなりの高速移動ができる。
	マイトグローブ	強力なパンチを打ち出せるグローブ。振動で障害物を動かせる。
ザック	ハンペン	グッズというよりザックの相棒。遠く、手の届かない所はおまかせ。
	オイルライター	ごく普通のライター。意外と使い道が多いグッズの1つ。
	ワイヤーフック	カギ爪つきのワイヤーで、崖などの離れた場所に渡れる。
	オールドギター	魔力を帯びた音色を奏でて、モンスターを呼び寄せる。
セシリア	なみだのかけら	王家に伝わる秘宝で、不思議な力を秘めた美しいクリスタル。
	懐中時計	一定時間だけだが、時を戻すことができる不思議な時計。
	マジックスタッフ	動物に向かって使うと、彼らの言葉が理解できるようになる。
	マジックポット	無限に水がわき出す不思議なつぼ。大きな炎も消すことが…。

▼トレジャーコールは画面中の全ての宝物に反応する。このグッズを入手したら、今まで立ち寄った場所で、取り逃した物がないかをチェックしよう。

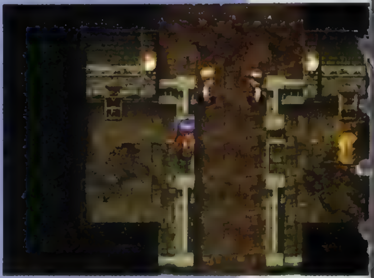


▲ワイヤーフックが手に入れば、一気に探索範囲が広がるぞ。このような投てき系のグッズは、斜めにも射てることを覚えておこう。

▼マジックスタッフは動物と話ができる不思議なグッズ。彼らから様々な情報を聞いたり、道をふさぐ動物に退いてもらうこともできるぞ。

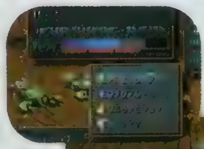
アヤシイ所は覚えておく

一見、どうやっても届かない所に宝箱が置かれている――こういう場面では、まず思いつく限りのグッズを試してみよう。それでダメなら、とりあえず場所だけでも覚えておくこと。新しいグッズを入手すれば、必ず取れるようになるぞ。



Point2 フォースを極める!

「フォース」とは、戦闘時に毎ターン少しずつ溜まってゆく気力の様なモノ。これを一定量消費することで、潜在能力(フォースアビリティ)を発揮できる。フォースは4レベル分のゲージで表示される。このゲージが1レベル上がるごとに、攻撃力と防御力が一時的に上昇するのだ。また、レベル4に達すると、全てのステータス異常が回復するぞ。覚えておこう。



◀フォースアビリティを使うと、ゲージが減ってしまうのだ。

▶フォースレベルMAX。最も望ましい状態だ。

フォースアビリティ一覧

キャラ名	アビリティ名	効果	LV
ロディ	ロックオン	どのような相手でも、アームの命中率を100%にする。	1
	ディフェンサー	防御力を倍にして、仲間2人の身代わりになる。	3
	ブーストアタック	アームの性能を引き出して、攻撃力を3倍に高める。	4
ザック	アクセラレイター	反応速度を高めて、どのような相手よりも早く行動する。	1
	ソニックビジョン	敵の通常攻撃を100%見切ってかわすことができる。	3
	ダブルコマンド	反応速度を極限まで高めて、1ターンに2回行動する。	4
セシリア	ミスティック	アイテムや武器に秘められた効果を引き出し発動させる。	1
	ハイ・マテリアル	装備しているガーディアンの潜在能力を発動させる。	3
	デュアルキャスト	1ターンに2回連続して魔法を唱えることができる。	4
共通	マテリアル	装備しているガーディアンを召喚して力を借りる。	2

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

Point3 ガーディアン召喚をマスターする

▲ガーディアン召喚に必要な石盤は、いろいろな場所で手に入るぞ

フォースアビリティの1つに、古の時代からファルガイアを見守ってきたガーディアンを呼び出す力がある。彼らを召喚するためには、それぞれのガーディアンを象徴する石盤を入手し、装備しなければならない。召喚にはかなりの量のフォースを消費するが、その威力は絶大だ。最終的には21体ものガーディアンを召喚できるようになるが今回はそのうちの17体を紹介するぞ。

▲石盤を手に入れたらさっそく装備しよう。ちなみに石盤を装備すると腕力や魔力などがアップする。

▼石盤を装備し、マテリアルを使えばガーディアンが召喚できるぞ。

ガーディアン一覧

ガーディアン名	守護	属性	特徴
シトゥルダーク	水	水	口から放つ高水圧の気泡を連発して、相手を押し潰す。
グルジエフ	地	地	すさまじいハウリング(咆吼)の後、衝撃波を発する。
フェンガロン	風	風	長く鋭い爪で一閃し、発生した真空波で敵を切り裂く。
ムア・ガルト	火	火	炎でできた翼を羽ばたかせ、相手を炎の海に沈める。
ディノギノス	山	地	腕の一振りで衝撃波を生んで、岩塊をまき散らす。
イオニ・パウアー	聖	聖	手にした武器を振り下ろし、無数の光の刃を放つ。
ヌア・シャックス	雷	雷	天に向かって遠吠えし、無数の稲妻を呼び寄せる。
ルカーディア	海	水	長い体をくねらせて作った大渦潮が相手を飲み込む。
ギィ・ラムトス	死	無	手にした杖を振るって、致死の一撃を相手に与える。
ステア・ロウ	光	無	鋭い閃光を放って、相手の体を貫く。
オードリューク	生命	無	額の角から光球を発して、味方の状態を全回復する。
ドラス・ドラム	魔	魔	剣の一振りから炎の竜巻を生み出し、敵を飲み込む。
ソラス・エムス	天	無	七色の光を体にまとい、敵を包み込むように消し去る。
エクイテス	剣	無	三日月のようなエネルギーの波を相手に叩きつける。
ダン・ダイラム	時空	無	敵の周囲を異次元で包み、高熱で焼き尽くす。
ジャスティーン	勇気	全	大剣を地面に突き刺して、すさまじい衝撃波を生み出す。
ゼファー	希望	無	大きな翼でエネルギーを取り込み、炎と化して敵に放つ。

モンスターの弱点を見抜いて戦う

魔法やガーディアンの攻撃には、それぞれ属性というモノがある。モンスターの中には特定の属性が弱点になっているモノが多く、その弱点にあわせた攻撃でダメージも倍増するのだ。そこで弱点を調べることができるアナライズの魔法はぜひ覚えよう。また、弱点と反対の属性をもつ攻撃は、ほとんど効果が無いぞ!

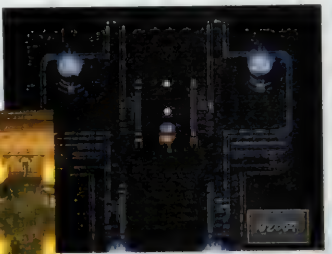
▲属性が相手の弱点と正反対だと攻撃の効果はほとんど期待できない。ガーディアンの攻撃が通常攻撃よりも弱いということも十分に起こり得るのだ。

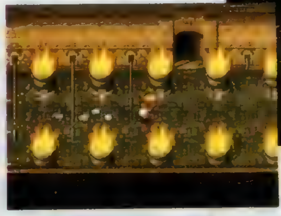
▶普通なら、ガーディアンを召喚すると、かなりの効果がある。

要チェック ダッシュの使いどころ

『ワイルドアームズ』では冒険の至る所で、トラップを駆け抜けるためにダッシュが必要になる。移動時間を短縮するにも便利なダッシュだけど、ダンジョンなどの先が見えない場所ではあまり多用しない方がいい。なぜなら、画面が切り替わった瞬間に、大ダメージを受けるトラップに一直線ということも多いのだ。

▼壁から次々と突き出てくる槍をダッシュでかわす。行き止まりに注意しないと、壁にぶつかって跳ね返るぞ。





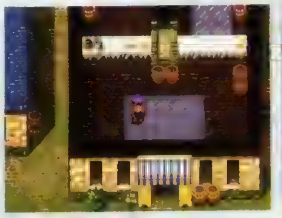
▲ときには時間制限付きのイベントもある。障害物などをかわすためにも、ダッシュの練習は必要だ。

Point4 町や村、迷宮など行ける所は調べ尽くす

町や村、ダンジョンなどのフィールドには、様々な場所にアイテムが隠されている。タルや木箱は言うまでもなく、中にはアイテムになってしまう動物さえいるぞ(笑)。どんなアイテムでも取って損はしないので、新しい場所に行ったらグッズをフル活用して、シラミ潰しに探しだそう。また、シナリオをクリアすることで入れなくなってしまう場所もあるので、そうなる前にアイテムを回収しておこう。

▲とりあえず持てるモノは持ってみる。このニワトリを放り投げるとアイテムに!

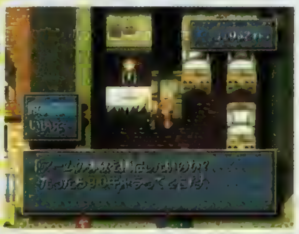
▶突然町中の人々が消えてしまった町。おかげで、今まで行けなかった所が…。

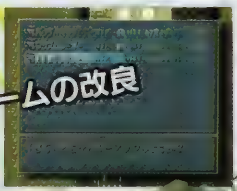


◀あからさまに怪しい木箱。こういうモノはとりあえず爆破しておこう。

「アーム」を操る若き冒険者

ロディの最大の特徴は、アームと呼ばれる特殊武器を使える点にある。アームとは一言で言ってしまえば弾数制限のある飛び道具だ。最初から所持しているハンディキャノンもそこそこの威力なので、序盤戦では頼りになるぞ。また、ある程度の費用でアームの威力や命中値、弾数などのパワーアップが可能だ。ふところ具合と敵の強さに合わせてどんどん改良していこう。





▲ほとんどの町や村には、アームの弾補給を商売にする者がいる。ダンジョン探索や遠出の前には必ず立ち寄っておこう。
◀冒険が進むにつれて、かなりの攻撃力を誇るアームが手に入る。初期のアームを無理にパワーアップさせ過ぎてもお金の無駄だぞ。

アーム一覧

アーム名	特徴
ハンディキャノン	敵単体にダメージを与える小さなバズーカ砲。
プリズムレーザー	敵グループを広範囲に貫く7色のレーザー。
ABMランチャー	敵をランダムに捉えるミサイルランチャー。
ツインデバイス	LUCK値によって攻撃回数が変化する球体。
ナパームフレア	敵グループに対する火炎放射。火の属性有り。
バニシング・レイ	敵単体を目標とした高出力のレーザー砲。
ワイルドパンチ	通常の攻撃に加速を付けて威力を増す兵器。
アークスマッシャー	全ての敵を捉えることができる最強のアーム。

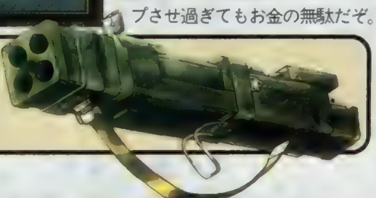
ムダ弾を撃つな

アームは威力が強くて属性に左右されない頼りになる武器だが、弾の費用が…。なるべくフォースアビリティのロックオンと併用して、ムダ弾をなくそう。

◀ロックオンを使えば、必ず命中する。複数の敵を攻撃できる武器と併せて使うと効果的。

古代兵器アーム

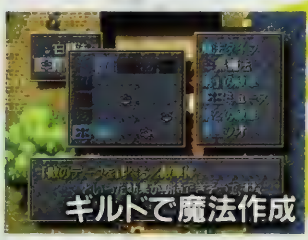
アームとは古の時代につくられた、精神が同調する者にしか扱えない特殊武器。物語の後半に登場するアームは、わずかな改良でその威力が大きくパワーアップするぞ。



ガーディアンに選ばれし公女

セシリアの魔法には便利なモノが多いが、序盤で使用できる攻撃魔法の威力にはあまり期待できない。魔力がレベルアップすれば徐々に威力を増していくのだが、アームや早撃ちには及ばないので、彼女は回復及びサポート役に専念させた方が戦いを有利に進められる。さらに、彼女のフォースアビリティにはミスティックというモノがある。これはアイテムの秘められた力を引き出す効果があり、回復系のアイテムを使うと全員に効果を発揮する。普段は補助系の魔法でフォースを溜めて、ミスティックかマテリアルをバンバン使っていこう。

▲クレストグラフを入手したら、すぐにギルドへ直行！ 序盤でもかなりの数が手に入るぞ。



▲魔法の作成、分解の他に、魔法の名前を変更することもできるのだ。

覚えておきたい魔法

敵の弱点やHP、MPを解析するアナライズ。その障壁に閉じこめられれば、一撃で相手を粉砕できるプリズン。自分の姿を消して、敵の通常攻撃を絶対にかわすハイド。以上3つの呪文は必ず覚えておこう！

▲弱点を知るために必須のアナライズ。ただし、ボスキャラに使用しても効果は無い。

▲ハイドは、自分から攻撃してしまうと効果が消えるので注意！

◀プリズンが成功すれば、ほとんどの敵は一撃でKO。

奇跡の紋章魔法

セシリアの使用できる魔法は全部で64種類あって、魔法を覚えるには、クレストグラフが必要だ。これは魔法陣記録用の白紙の様なモノで、ギルドで紋章を書き込むことによってその魔法を修得できる。しかも、必要に応じて紋章を書き換えることもできるのだ。序盤ではレベル1・32種類の中から様々な魔法を覚えることができるぞ。

「絶対なる力」を求めるトレジャーハンター

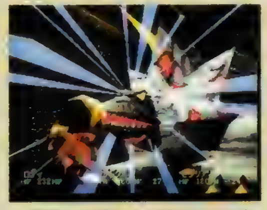
ザックは他の2人に比べて敏捷値が高いので、イニシアティブ（先攻）を取りやすい。敵の中にはステータス異常を引き起こす攻撃ばかり仕掛けてくるモノもいるので、威力のある早撃ちで素早く仕留めよう。また、必ずイニシアティブを取れるアクセラレイターを使って、瀕死の仲間に回復アイテムを与えるという、緊急回復役としても重宝するぞ。

▲キノコ系や人形系の敵はマヒや毒の攻撃が多いので注意。速攻で倒すようにしよう。

◀アクセラレイターとは、最も早く行動できるフォースアビリティ。早撃ちと併せて使おう。

高速剣"早撃ち"

早撃ちとは、MPを消費して行う特殊技のことだ。複数の敵に有効な威力の高い攻撃から、敵からアイテムをかすめ取るモノまで、様々な技が用意されている。

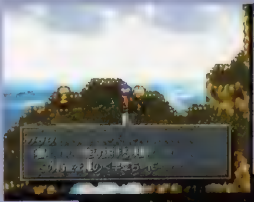


▲早撃ちは威力も強烈だけれど、演出も派手なモノばかりなのだ。

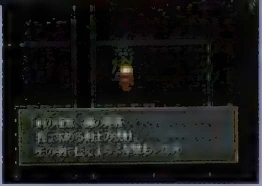
ザック＝ヴァン＝ヴレイス

早撃ち修得の流れ

ヒントを見つけて



◀突然の突風に何かをひらめいたザック。彼はあらゆることから早撃ちのヒントを得る。



▶石像に与えられた試練から、早撃ちのヒントを得ることもある。

実戦で使う！

早撃ちの技の修得はヒントを見つけることから始まる。ザックがヒントを得た時点で、早撃ち技に「？」という項目が加わる。そして、実際に使うことで技として覚えるのだ。

◀早撃ちの技の項目に？が加わった。この時点ではどの様な技か全く分からない。

▲特定の条件を満たしていれば、技が発動。

▼技が発動した後に、技名が明らかになる。各技には発動条件があって、1度でも発動させることができれば、技を修得できるぞ。

早撃ち一覧

技名	効果＆備考
サイコクラック	通常の1.25倍のダメージを与え、80%の確率で敵を混乱させる。
ソニックバスター	敵グループに対して通常の0.75倍のダメージを与える。
メテオドライブ	敵単体に勢いのついた一撃で、通常の2倍のダメージを与える。
トリックスター	ダメージは半分に減るが、ハンペンが敵の懐からアイテムを盗む。
ヒーリングファクター	味方1人のダメージを半分回復して、ステータスを回復させる。
ディバイドショット	80%の確率で、敵単体のHPを半分まで減少させる。
ブラスターチャージ	敵単体に2倍、残りの敵に4分の1のダメージを与える。
スラッシュレイブ	LUCK値によって攻撃回数が変化する。最大10回まで攻撃可能。
ソウルブレイカー	80%の確率で、敵単体を一撃撃破。ボスキャラなどには無効。
ブレードギルティ	敵グループに対して、通常の1.75倍のダメージを与える。
マグナムファング	敵単体に、通常の3倍ものダメージを与える。
シャドウバインド	敵グループをマヒさせる。二重に使用すると通常の4倍のダメージ。
フェイザーザップ	敵単体に通常の2.5倍のダメージ。左手の指輪の属性を反映する。
インフィニティノヴァ	敵全体に、通常の2倍のダメージを与えることができる。
クロスディメンジョン	60%の確率で、敵全体を一撃撃破。ボスキャラなどには無効。
エースインザフォール	使用者のHPによって、ダメージが最高10倍まで変化する。

もう1つのオープニング

要チェック

気合いの入った美しいオープニングアニメーションが終わって、メインタイトルが表示されたら1分間なにもしないで待ってみよう。すると、ゲームキャラクターによるもう1つのオープニングが始まるのだ！　内容については見てのお楽しみだが、主人公たちの重い過去が明らかになるかもしれないぞ。ゲームを始める前にチェックしておこう。

▲アニメーションの余韻にひたって、しばしこの画面を見続ける（笑）。

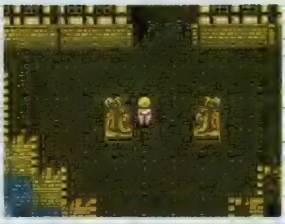
▲ある王国が、遥か昔に滅びたはずの、魔族の侵略を受けている!?
◀王国の騎士たちは、事態を全土に伝えようとするが、生き延びたのはただ1人…。

STORY 第一の封印まで一挙に攻略

序章

本編に入る前に、3人個別のシナリオが用意されているぞ。いずれのシナリオもプレストーリーと、グッズ使用や戦闘についてのトレーニング的なモノなので、行き詰まる心配はない。ここでそれぞれのシナリオを終えて、アーデルハイドで出会ったときに本当の物語が始まる。

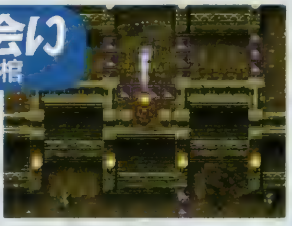
◀左右のスイッチを同時に押す。ハンペンを使えば…。



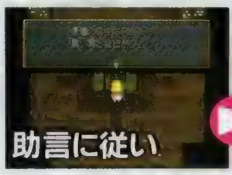
◀情報収集が終わったら、2つの像を向き合わせて…。

1.渡り鳥たちの出会い アーデルハイド～リリティアの棺

アームマイスターであるエマの依頼で、怪物退治を請け負う。しかし、遺跡に出現するモンスターは弱いモノばかりなので、無茶さえしなければ決して死ぬことはない。また、遺跡のボスキャラ・マグニトータスも回復のタイミングだけ気をつければ楽勝。ただし、雷属性の攻撃は無効なので使わないこと。



▲遺跡の左端にある宝箱も、ハンペンの使い方次第で簡単にとれるぞ。

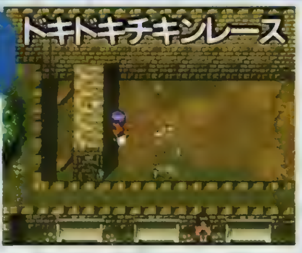


▲涙のかけらを使って入った部屋には何やらヒントが。

▶中央の悪魔像を何とかすると、謎を解くカギが現れる

2.古代文明博覧会 アーデルハイド

博覧会会場へは、町（城ではない）の東が入り口になっている。会場の奥にエマがいるので、忘れずに報酬を受け取ろう。また、博覧会のミニゲームで、能力値を上げる各種アップルが手に入るので、ひたすら集めてみるのも良い（笑）。



▲一回の料金が高い割には、1位の賞品はマジックキャロット1本だけ。

▶ここであるアイテムを集めると、能力がグッとアップ!

▼なんと、ど真ん中に止まれば秘伝の書が！ 2、3本は欲しいところだ。

3.アーデルハイド炎上 城の抜け道～アーデルハイド

▼セシリアを助けたら、3人で町の人を救出しよう。ダッシュを使いこなせば時間制限も余裕。

祭りのにぎわいが一転して、阿鼻叫喚の地獄絵図に…。怪物に囲まれたセシリアを助けた後に、町の人を救出するイベントが始まる。城門が閉まるまで時間制限があるが、できる限り人々を助けようそうすればきっとイイコトが…。

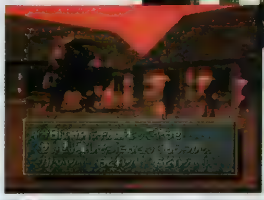
▶あちこちで火の手が上がるアーデルハイド。町の人は意外な所にも逃げ隠れしているので、町中を駆け巡ることに。

▲城の地下の抜け道はこんな所に。兵士に触れると部屋まで戻されるので注意！

VSベルセルク

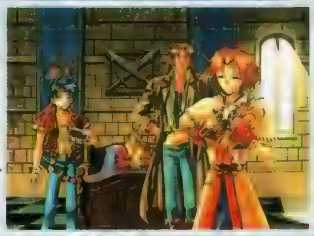
マザー直属の4騎士の1人、ベルセルクが初登場。「手加減してやる」というセリフ通り大半が単なる挑発で、ほとんど攻撃らしい攻撃はしてこない。たまに全体攻撃を仕掛けてくることもあるので、速攻で片づけよう。

▼ベルセルクにとって、この戦いは遊び同然!?



4.旅立ち、そして… アーデルハイド城

王の死によって、唯一の肉親を失ってしまったセシリア。悲しみに暮れる間もなく、奪われた〝なみだのかけら〟を取り戻すため旅立つ決意をする。ここで大臣の話を聞くことになるが、部屋にあるお宝は遠慮無く戴いておこう。これ以後、町には復興委員会ができるので寄付をしておくこと。後々イイコトがあるぞ。

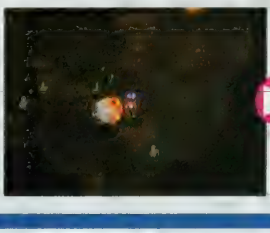


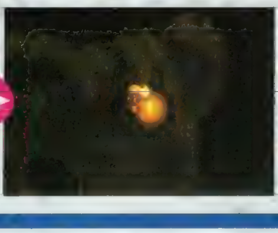
5.神殿を目指して マウンテンパス

ミラーマへと続く短い洞窟。ここを抜けるまでは、それほど手強い敵も現れない。入り口付近にはザックの新しいグッズ〝ライター〟が手に入る。洞窟内部には、ランタンに火をつけないと真っ暗な場所もある。また、行く手を岩がふさいでいる場所もあるので、グッズをフルに活用するのだ。

◀出口付近のある場所には、魔法の地図が隠されているぞ。

▶バクダンで行く手をふさぐ岩を壊して…。

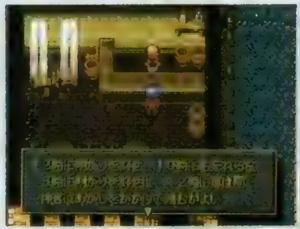




◀明かりが消える前に、次のランタンに点火する

6. 神官の証し
水の町ミラーマ

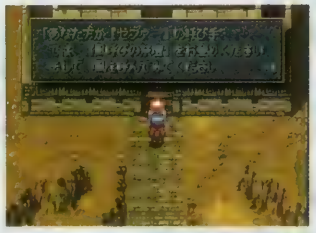
町の人の話では、パブのマスターが神官の子孫らしい。神殿の情報を求めて彼に会うと、代々伝わる暗号と神官の証しがもらえるぞ。彼の話には、神殿入り口に関するヒントが含まれているので、しっかりメモを取っておこう。



▲2時、6時、10時？　神殿と時間がどういう関係があるのやら。

8. 最果ての地
バスカー集落

ガーディアンたちの力で封印の近くまで飛ばされた3人。封印の神像を探してゼノン山に行くことになるが、装備が不足しているようならしばらく集落周辺でお金を稼いでおこう。集落では風呼びのイベントがあるので忘れずに。



▲村の北にある不思議な祭壇。たとえイベントに失敗しても、いつかは…。

7. ガーディアンの審判 ガーディアン神殿

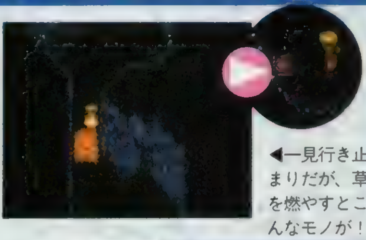
なんとか入り口の謎を解くと、今度は3人がはぐれて別行動に。そうなる前に、セシリアの魔法で3人の体力を全回復しておくこと。別行動自体はそれほど困難ではない。

▲それぞれが心に負った深い傷を見せつけられる場面。

◀▲まるで時計の文字盤のようにたいまつが並んでいる。ここでパブのマスターの話をよ～く思い出してみよう。

9. 第一の封印
霊峰ゼノム

ゼノムには新しい早撃ちのヒントが隠されている。意外と分かりにくい場所にあるので、とにかく隅々まで調べること。



◀一見行き止まりだが、草を燃やすとこんなモノが！

◀規則的に並ぶ光る銅像。1つだけくすんだモノが。これを動かして…

▶ゼノムのボスは、毒とマヒに気を付けること。ちなみに弱点は水だ！

序盤戦を完璧に！
～ポイント別入手アイテムリスト～

このゲームでは、アイテムやガーディアンの石盤など、ストーリーに影響が無い物であれば、取らなくても話が進んでしまう。そこで、まずはアイテムだけでも確実に入手できるように、入手可能なアイテムをリストアップした。主要フィールドMAPも付けたので存分に役立てて欲しい。

リリティアの棺
腕力アップル、体力アップル、魔力アップル、ヒールベリー×5、ポーションベリー、マジックキャロット×2、リヴァイブフルーツ、クレストグラフ、バックラー、50G、130G、300G

アーデルハイド城地下ダンジョン
体力アップル、腕力アップル、反応アップル、魔力アップル、マジックキャロット×2、3G、120G

マウンテンパス
ヒールベリー×2、マジックキャロット、アンチドーテ、クレストグラフ、ハシバミの枝

水の町ミラーマ
体力アップル、腕力アップル、反応アップル、魔力アップル、ヒールベリー、ポーションベリー、バイオレットローズ、クレストグラフ、プリティリボン、テンガロンハット、メタルバンド、123G、690G

ガーディアン神殿
魔力アップル、マジックキャロット、クレストグラフ

バスカー集落
腕力アップル、反応アップル、ヒールベリー×2、マジックキャロット、クレストグラフ、98G、800G

霊峰ゼノム
ヒールベリー×6、ポーションベリー、ラッキーカード、ブルーブレスレット、ミスティックワールド、秘伝の書、クレストグラフ

～ファルガイア・フィールドMAP～

❶アーデルハイド
❷ベリーケイブ
❸サーフ村
❹記憶の遺跡
❺リリティアの棺
❻クラン修道院
❼マウンテンパス
❽水の町ミラーマ
❾ガーディアン神殿
❿バスカー集落
⓫ゼノム山
⓬港町ティムニー
⓭セント・セントール
⓮壊死の迷宮
⓯ケイジングタワー
⓰サンドリバー
⓱巨○の○り○こ
▲エルゥのほこら

はるかぜ戦隊Vフォース

広いマップが多く、戦いが長丁場になりがちな後半戦を詳しく紹介！　とくに、増援の数や出現ポイントには要注目だ。

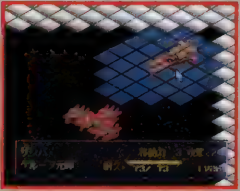
ジャンル	SLG	価格	¥5,800(3枚組)
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	11月15日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついにきました終盤戦。このあたりから、敵・味方双方ともユニット数が増加し、マップのサイズも大きくなり、増援部隊もバンバン出てくるなど、どうしても戦いが長期戦になりがちだ。しかし、そこでいかに辛抱できるかが、勝利への重要なチェックポイントとなる。耐えて耐えて、耐え抜いた者こそが、明日の勝利を手にする資格があるのだ！　……って、なんか危ないアジテーターみたいだな(笑)。ま、ようするに、焦らずのんびり丁寧にプレイすればいいってことです。はい。　(SHIGY)

ついに最終ステージへ突入!!

このゲームの基本戦術は、自軍の戦力を集中して敵の部隊を各個撃破すること。後半戦も、「敵の近くに寄ってきたユニットに対して攻撃を仕掛ける」という行動パターンは変わらないので、有利に戦闘を展開できる地点を確保し、敵ユニットを少しずつおびき出して戦う「待ち」の戦法がもっとも有効だ。もう1つのポイントはユニットの「回復」。回復能力を持つユニットが少なく、しかも1度に1機ずつしか回復できないので、傷ついたユニットをいつ回復するか、そのタイミングの見極めが重要となる。



▶後半戦では戦艦ユニットが多数登場する。耐久値が高いので、戦いが長期戦になりがちだ。

Stage 10

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	レグルス　×2	アヴァイール改×3 アヴァイール　×1 アルタミラ　×2	なし	キュアインベス S・インフォーク (1機ずつランダムに出現)
地	アストレイ　×4 エングレイ　×3	なし	ダ・ルビア ×7 コドラタ　×8	なし
艦	なし	なし	ゼイニオス　×1	なし

新型機アルタミラに乗って、奈月&雪菜が復活！

このステージの勝利条件は「敵の戦艦を1の地点の基地上空に誘い込み、基地を自爆させて撃墜する」というものだ。この敵戦艦が強力で、うかつに近づけばレグルスでも撃墜される危険が高い。そこで、増援として登場する新型機アルタミラをおとりに使って、基地上空まで敵戦艦を引きずり出すのだ。

また、このステージでは敵の増援が無限に出現するので、これを使ってレベル上げをすることもできる。ただし、敵ユニットのレベルが低いので、かなりの時間がかかってしまうのを覚悟しよう。

▶新型機の戦闘力はかなりのものだ。

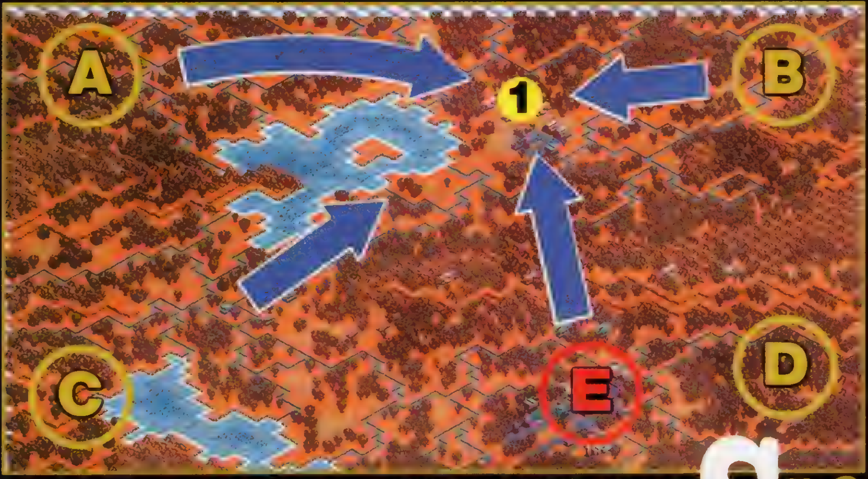
ステージの流れ

START
↓
1～3ターンにアヴァイール改が1機ずつ計3機、4ターン目にアヴァイール1機が登場
↓
6ターン目にアルタミラ2機が登場
↓
ランダムターンに、マップの四隅からキュアインベスかS・インフォークが1機ずつ登場
↓
END

イベントアニメーション

このステージでは、ステージ9で破壊されたレグルスに代わって登場する新型機アルタミラの、かっこいい登場シーンを見ることができる。相変わらず明るい奈月の、(ちょっとボケた) セリフもGOODだ。

◀いやー、ホント明るいっす。戦争してるとは思えないぐらい(笑)。



解説　E地点に増援として登場するアヴァイール、アヴァイール改、アルタミラを含めた全軍を1の地点の基地に集結。その後、奈月か雪菜のアルタミラで基地上空におびきよせよう。なお、A・B・C・D地点に出現するキュアインベスとS・インフォークは、レベルが低いので無視してもかまわない。

©1996 VING

Stage 11

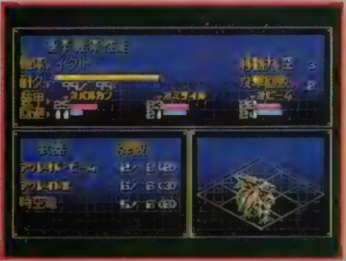
登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	[illegible]	増援	初期配置増援	[illegible]
空	アルタミラ ×2 レリアブルビュー×2 ルロイグロウM ×4 エフィスLBT ×3	なし	F・マイスナー ×4 ルカス・デフィ2 ×4	F・マイスナー ×4 ルカス・デフィ2×4 ダイロン ×4 フォッカーズ ×4
艦	ランド・ホース ×1 S・オリジン ×1 エチュード2 ×1	イクト ×1	ハーシバル ×1	ゾワイトン ×1 ハーシバル ×1 スミカガ ×1

次々と敵の増援が登場し、激しい戦いが展開される!

このステージの特徴は、ダインを倒したあとにステラの部隊が、ステラを倒したあとにギモスの部隊が登場と、敵増援部隊が2段階に分けて登場し、同時にマップサイズが変化するところにある。戦術のポイントは、「回復・弾薬補給」をいかに効率よく行うか。戦いが長時間にわたるため、ダメージを極力受けずに戦いを進めなければならず、各ユニットの運用には今まで以上の慎重さが必要となるのだ。

また、華月と美月も新型機に乗り換えとなり、4人とも1ターンの攻撃回数が2回にアップ。いままで2機がかりで倒していた堅い敵ユニットも1機で撃墜可能となる。古代金星文明の最終兵器イクトもついに登場し、まさに戦力倍増といった感じだ。



◀イクトは戦艦並みの強力さだ

▲武器数4、オプション数3と、武装も強力に。

解説

最初のマップサイズは①。さほど広くもなく、敵部隊も正面にいるので、まっすぐ進んで1の地点を確保するように戦えばいい。基本となる戦術は、これまでと同様に、まずボスユニット以外を引きつけて倒しておいて、それからボスを倒すというものだ。最初のボスのダインは強力なマップ兵器を持っているので、アルタミラら4機で一斉に攻撃して1ターンで倒すようにしよう。

ダインを倒すとマップサイズは②に変わる。A地点に登場するステラはダインほど強力ではないので、さほど苦戦はしないだろう。ただし、ステラの登場と同時に味方の戦艦が移動不能になるので、ダインを倒す前に戦艦を1の地点にうまく配置しておこう。あとはステラの部隊が近づいてくるのを待って各個撃破すればOKだ。

ステラが退却するとマップサイズは③になり、いよいよギモスがB地点に登場する。ここでは、対艦攻撃が強力なダイロンに注意して戦いを進めよう。なお、C地点に登場するライザーのハーシバルは、マップ右下に登場するイクトと奈月のアルタミラ（イベントで強制的に移動）で倒せばいい。

ステージの流れ

START

↓

ハーシバル(ダイン)を倒すと、F・マイスナー×4、ルカス・デフィ2×4、ゾワイトン×1からなる、ステラ率いる第2陣が援軍として登場。同時に味方の戦艦がすべて移動不能にされる

↓

ゾワイトンは耐久値が17以下になると撤退。入れ替わりにスミカガ×1、ハーシバル(ライザー)×1、ダイロン×4、フォッカーズ×4からなる第3陣が登場。同時に味方の戦艦が移動可能になる

↓

敵第3陣登場の次ターンに、イクト登場

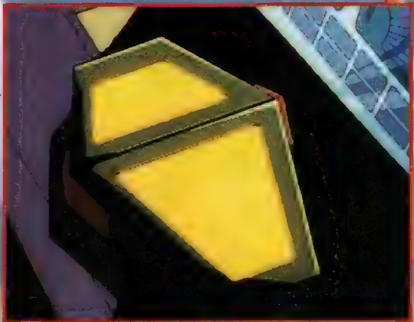
↓

END

イベントアニメーション

ここでは見られるイベントアニメは5本。なかでもガイチのシーンは長いので、水谷優子ファン、とくに、某ロボットアニメで彼女が演じた美少年役が好きな人（笑）は要注目だ。

◀セリフもたっぷり聞けるのだ。



▼突然、遺跡から持ち帰ったプレートが光を発する。

▶それに呼応するように、遺跡からイクトが出現するのだ。

Stage 13

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	アルタミラ ×2 レリアブルビュー ×2 エフィスルカ ×4 フォッカーズ ×4	なし	ルカス・デフィ2×6	フォッカーズ ×4
艦	イクト ×1 エチュード2 ×1 エグザースラーズ×1	なし	シアゾ ×2	ザンバ ×1

移動する巨大な要塞シアゾを相手に戦闘開始!

このステージの攻略ポイントは、巨大要塞シアゾをいかに撃破するかにある。シアゾは、耐久値99、装甲値も最低で対バルカンが25と軒並み高く、弱点といえる弱点がない。ただ、多少ビームに弱いようなので、装備する対艦攻撃武器はビーム系がいいだろう。また、シアゾは強力なマップ兵器を持っており、時間をかけてじっくり料理するというのは難しいので、なるべく短時間に決着をつけるようにしよう。強力な兵器を搭載したイクトをうまく使えば、1ターンで要塞1基を落とすことも可能だ。

なお、ここも前のステージと同じく、増援部隊の登場によりマップサイズが変化するが、戦術にはほとんど影響はしないので気にする必要はないぞ。

◀雪菜を守ると宣言するガイチ。

▼回避が低いので攻撃はすべて当たるものの、耐久値がバカ高いので、倒すのは苦労する。

◀シアゾと戦闘を開始する前に、なるべく護衛の戦闘機をかたづけておくようにしよう。

ステージの流れ

START

敵移動要塞シアゾ2機のうち1機を倒すと、ザンバ×1、フォッカーズ×4が登場

ザンバは、耐久値が18以下になると撤退する

END

解説

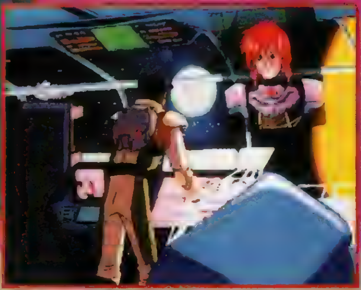
①の地点を目指して全軍を移動させ、そこにルカス・デフィ2を引きつけて倒す。そののち、2基のシアゾのうちどちらか一方を選んで攻撃するのだ。ルカス・デフィ2を引きつけようとしてシアゾも一緒に来てしまう場合もあるが、そのときは戦艦とエフィスルカでルカス・デフィ2を、奈月たちとイクト、フォッカーズでシアゾを攻撃しよう。シアゾ1基を倒すとA地点に出現する敵増援は、シアゾほど強力ではないので、苦労せずに倒せるはずだ。

Stage 12

イベントアニメーション

▲後半やたらと出番回数の多いガイチ。

▼このステージでは、奈月たちのセリフはなし。ちょっと寂しい感じだ。



このステージのイベントアニメは、戦闘前と戦闘終了時に1本ずつ流れるだけとちょっと寂しい。ガイチの長セリフが聞けるのが唯一の救いだ。

◀▲バスクキール1の美人キャラ、ゲルーヌ。出番が少ないのが惜しい。

Stage 13

超巨大な敵機動要塞ガスクを破壊せよ!

このステージの勝利条件は「敵の要塞表面へ侵入し、爆弾を仕掛けて撤退せよ」というもの。ずいぶんと大変なミッションのように思えるが、出てくる敵はどちらかというと弱い部類に入るユニットばかりなので、戦闘ではほとんど苦労はしないはずだ。なお、ここに登場する敵はすべて地上ユニットなので、対地武器のみを選んで装備するようにしよう。

ここでのポイントは、戦闘よりも、戦闘前に行う、爆弾を仕掛けるデルタライバーの操縦者の選択にある。このステージに出てくる敵は、レベルが高い割には弱いので、経験値稼ぎにはもってこいなのだが、デルタライバーには武器が装備されていないため、操縦するキャラはまったく経験値を得ることができないのだ。ただ、ここでかなりのレベル差がついたとしても、あとで挽回することは十分可能なので、あまり深く悩む必要はないぞ。

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	アルタミラ ×1〜2 レリアブルビュー ×1〜2 (※戦闘前の選択によって機数が変化する) グランバーRS ×4 エフィスルカ ×3	なし	なし	なし
地	デルタライバー ×1	なし	レートカルノ ×6 ラグルード ×3 アルバータス ×11	キューラゲイ (※毎ターン1機ずつ。イベント後毎ターン2機ずつ登場)
艦	イクト ×1	なし	なし	なし

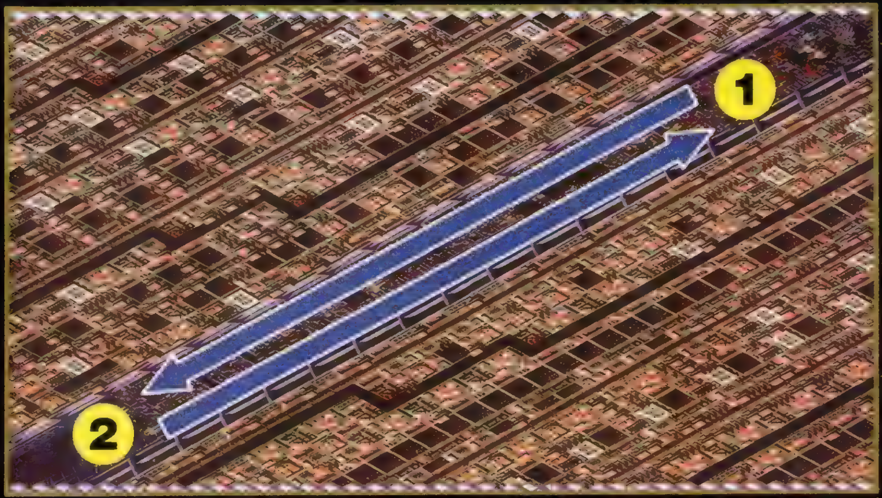
▶会話の内容からすると、この作戦は、ガイチの情報を基に考えられたようだ。

◀某映画を思い出させるシチュエーションだ。

◀進行ルート上にある固定砲台。けっこう強力だ。

ステージの流れ

START
↓
毎ターン1機ずつ、キューラゲイが増援として登場する。出現場所はランダムに決定
↓
爆弾をセットしたあと、21ターン以内にデルタライバーを指定の位置まで後退させる
↓
END



解説

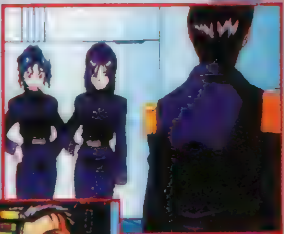
このステージは、①の地点にデルタライバーを到達させて爆弾をセットし、②の地点に戻ってくるだけの至極単純な内容だ。ポイントは、目標地点に行くまでに途中の敵ユニットをすべて破壊すること。注意すべき敵ユニットは固定砲台のアルバータスだけだが、これは射程外から一気に近づいて落とすか、射程距離の長いレーザーやミサイルで攻撃すればＯＫだ。

また、敵の増援ユニットとして、キューラゲイが進行ルート上にランダムに出現するが、ハッキリいって弱いので、相手にする必要はない。

Stage 13

イベントアニメーション

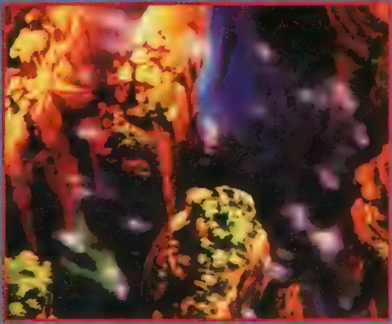
このステージのイベントアニメーションでは、奈月、華月、美月たち葵一族が、じつは古代金星文明の子孫であるという事実が語られる。また、敵であるバスクキール帝国とも、種族として血がつながっているということが明らかにされるのだ。



▶中本数魔から衝撃の事実を聞かされる華月と美月

◀数魔も金星文明の子孫の1人なのだろうか?

▼南米には、金星文明の遺産ともいえる巨大戦艦があるという。



Stage 14

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	アルタミラ ×2 レリアブルビュー ×2 フォッカーズ ×3	なし	ルカス・デフィ2 ×4 ダイロン ×4 R・マイスナー ×4	ルカス・デフィ2 ×4 ダイロン ×4 R・マイスナー ×4 フォッカーズ ×4
艦	イクト ×1 アキヅキ ×1 エグザースラーズ ×1 アートレッド ×1	ゼニウス ×1 ネオ・トルネード ×2	D・ドッグ ×1 イーストン ×1	ズートニック ×1

バスクキール帝国皇帝モラレイ・オイスター、ついに登場!

このステージ14も、ステージ11と同じく、2つの増援部隊の登場によってマップサイズが2段階に変化する。ただしこれは、戦術にはほとんど影響しないので、さほど気にする必要はないだろう。

さて、このステージのポイントは、敵ユニットの数と種類が非常に多いということにある。つまり、搭載する武器の選択と、補給・回復のタイミングが重要になってくるわけだ。奈月たちのユニットは4つまで武器を装備できるので、対空武器・対艦武器の両方とも、ビームとミサイルをバランスよく選ぶといいだろう。

ちなみにここに登場する戦艦の弱点を説明すると、フォッカスのD・ドッグはミサイルに比較的弱く、ツルギのイーストンはビームに比較的弱く、モラレイの乗艦であるズートニックはビームに弱い、となっている。

◀開始当初に耐久値が下がっている戦艦2隻は、とりあえず後退させる

▶ゼニウスは強力なマップ兵器を備えている。

◀この艦は耐久力が高い以外はメチャ弱いのだ

ステージの流れ

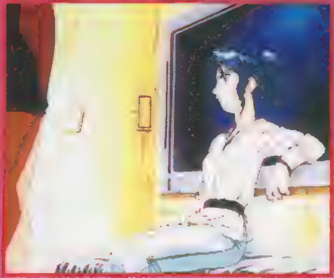
- START
- 6ターン目にゼニウス×1、ネオ・トルネード×2が登場
- D・ドッグを倒すとズートニック×1、ルカス・デフィ2×4、フォッカーズ×4、ダイロン×4、R・マイスナー×4が登場
- モラレイの耐久値を24以下にするとイベントが発生。イクトが戦場から離脱する
- END

解説

まず、①の地点に全軍を集結させる。とくに前線にいて開始当初に耐久値が下がっているエグザースラーズは、かなり危険なので早く待避させよう。そうしておいて、正面、左、右の各戦闘機部隊を寄ってきた順に撃破し、最後にD・ドッグを攻撃する。最初は苦しいかもしれないが、6ターン目には味方の戦艦が3隻も増援として登場するので、後半はかなり楽になるはず。D・ドッグを倒すと出現する敵増援は、順々に近づいてくるので、これも各個撃破すればいい。

Stage 14

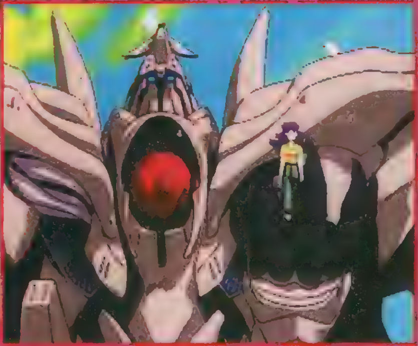
イベントアニメーション



◀華月、美月、数魔による会話シーン。雪菜の出生の謎が語られる。

▲コールドスリープ装置で眠ったままの状態で、月面で発見された雪菜。

このステージで見られるイベントアニメーションは全部で5本と、結構多い。その中でも注目は、雪菜の出生の秘密が語られるシーンだ。この「Vフォース」にしては珍しく(笑)シリアスな雰囲気が味わえるぞ。



◀最初で最後の兄妹の触れあいが描かれる。

Stage 15

登場ユニット紹介

	地球連邦		バスクキール帝国	
	初期配置	増援	初期配置	増援
空	アルタミラ ×2 レリアブルビュー ×2 グランバーRS ×4 フォッカーズ ×3	なし	シング ※ ファージ ※ （合計11機で、それぞれの機数の比率はランダム）	なし
艦	ゼニウス ×1 エチュード2 ×1 エグザースラーズ ×1	なし	なし	イクト ×1 モラレイ ×1

モラレイ対Vフォース ついに決着の時きたる!

このステージは、最終決戦である割には地球連邦、バスクキール帝国の双方とも戦力的には大したことはない。とくにバスクキール側はユニット自体が強力ではなかったり、ユニット数が少なかったりして、ちょっと拍子抜けといった感すらある。難易度も低いので、攻略にはさほど苦労はしないだろう。ただし、最終ボスユニットであるモラレイは、敵味方合わせた全ユニット中で最大の耐久値を持っており、ミサイル、ビーム、バルカンすべての攻撃に対する回避能力も高く、武器の威力も大きいなど、さすがに強力。だが、これまでに奈月、雪菜、華月、美月の４人のレベルを十分に上げておけば、問題なく倒すことができるはずだ。

なお、登場する敵ユニットすべてが、程度の差こそあれミサイル系に弱いので、このステージで奈月たちのユニットに装備させる武器は、基本的にミサイル系にしておくといいだろう。

▶最終ステージだというのに、こんなに弱くていいのかといった感じのシングとファージ。

▼モラレイはさすがに強力。とくにその耐久値の高さは脅威ですらある。

ステージの流れ

START
↓
2ターン目に、イクトが敵として登場
↓
イクトを倒すと、モラレイが登場
↓
END

イベントアニメーション

最終ステージということもあって、イベントアニメーションの数も多く、それぞれ時間も長めだ。内容も、イクトの死、ガイチとモラレイの会話など、バラエティに富んでいる。なかでも、モラレイに体を乗っ取られたイクトを破壊するシーンは、なかなかの感動ものだぞ。

◀2千年を生きたイクトの最期

▼イクトの死に涙する雪菜。

◀幼い頃から知っていた人の死。悲しみが奈月の心を満たしていく……。

▼悲しみを怒りに変えて、奈月は戦いに臨む！

解説

最初に出現する敵ユニット、シングとファージは、マップ上方部分のランダムな位置に出現する。この２つは一応違うユニットではあるが、バルカンとミサイルに弱いというところは同じなので、そこを攻めればＯＫだ。また、２ターン目にＡ地点に登場するイクトを倒すと、同じ位置に最終ボス・モラレイが登場する。その時に奈月たちの耐久値が下がっていると撃墜される危険があるので、なるべく耐久値を回復した状態でイクトを倒すようにしよう。

Stage 15

ありす イン サイバーランド

美少女がいっぱいのAVG『ありす』。サイバーな世界を舞台に、コミカルでシリアスなストーリーが展開する！

ジャンル	ギャルベンチャー	価格	¥5,800
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日		

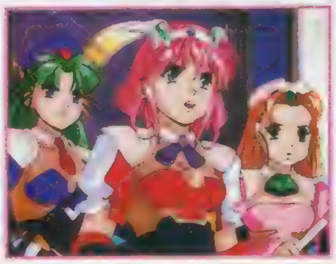
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こんにちは、ありすです。えっと、担当ライターのターキーKがあたしの♡な写真見てへらへら笑ってばかりで使いモノにならないので、あたし、麗奈、樹莉の3人が代理でこのページを担当します。今回は、ストーリー中盤の第3話から、最終話の第5話までをダイジェストで紹介するね。このゲームの魅力はなんといっても、たっくさんのビジュアル＆アニメシーン。いろんなシーンをじっくり楽しんでプレイしてくれるとウレシイな。（代理ライターありす）

第3話 ヴィーナス・オーバー・ドライブ

狙われたサイバーアート 怪盗キャットをつかまえるのよ！

はーいっ♡　ありすです。サイバーランドにはね、現実世界と同じように美術館があるの。ところが最近、そこに展示されているサイバーアートを狙って、キャットとかいう怪盗が出没していて、もうかなりの損害が出ているらしいの。でね、そのキャットをつかまえるため、あたしたち3人もダイブすることになっちゃったんだ。でもこのキャットって、すっごくしたたかな女でね、さすがのあたしたちも大苦戦。そしたらそこに、今度はバウンティハンターのセラっていうのが現れたの。敵ってワケじゃないみたいなんだけど、味方でもないみたい。セラって名前には聞き覚えがあるし……えっと、誰だったっけ？



怪盗キャット そしてネットワーク バウンティハンターとは…？

ありすの「秘密の部屋」

ハイ、ありすです。すっごく恥ずかしいけど、左の写真について説明するね。といっても、見たまんまだから、説明する必要もないか。お風呂でくつろいでいると、謎の監視者についての情報を麗奈が知らせてくるっていうシーンで、第4話で見られるわ。こういうシーンが登場するのもヒロインの宿命ね。あと、今回のあたしたちの水着ショットは、第3話のブティックで見られるわよ♡

 ©1996 GLAMS,INC.

第4話……………… サイバーナキスト

監視されたありす　パラサイトボム？　なによそれ？

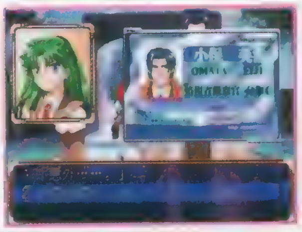
▲学校の警備カメラまでがありすを監視。誰のしわざか知らないけど、スケベなヤツ！

ふふん、ここからはあたし、麗奈の出番よ♡　第４話は、伝説的な天才ハッカーのトルケマダっていうタワケた男が、パラサイトボムとかいうウィルスを使ってサイバーランドにテロを行う話なんだ。おまけにあたしたちの正体に気づいた何者かが、ありすを密かに監視するなんていう不気味な事件まで発生するし。あー、もう、ナニがナンだかワケがわからん！

第5話…… ゾーン

サイバーランドに異変発生！　えーん、日本が滅んじゃう!!

樹莉も何かしゃべるぅ〜。えーとね、サイバーランドに異変が発生したの。どんな異変かというとね、このままじゃ日本が滅亡しちゃうかもしれなくらいの大異変なんだって。危機を救えるのはあたしたち３人だけらしいんだけど……どうしよう？



◀情報省観察官の小俣さんは異変について、あたしたちに協力を求めてきたの。

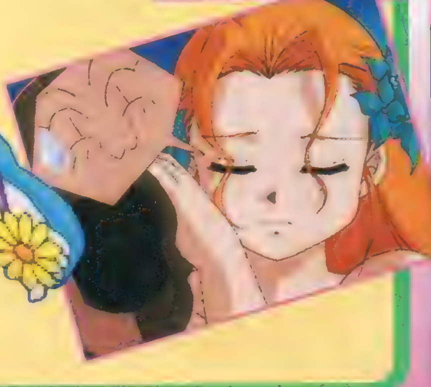
あたしはノーマルだ！

麗奈の「シークレットルーム」

第３話で学校帰り、二階堂先輩と遭遇。二階堂先輩ってば、あたしを目の仇にしてるはず……はずなのに、なんで迫ってくるのよ！　もともとそっちの気があるってウワサのおねーさまだったけど……。このゲーム、なんだかこういうアブナいシーン、多くないか？　誰か、ヘルプ！

樹莉の「ナイショのお部屋」

ありすも麗奈もね、樹莉のことってもカワイイっていうんだ。あたしも常々そう思ってたら……みゅう〜、いきなりキャットをおびき出すおとりにされちゃった。そりゃ、カワイイあたしが適任なのはわかるけど、でも、サイバーアートのフリをしろだなんて、あたしがホントに盗まれちゃったらどうすんの？



『ありす』メディア情報

その1　攻略本が発売！

メディアワークスから、グラムス公式の攻略本「ありす　イン　サイバーランド　公式攻略ガイド＋ピクチャー」が12月20日に¥1,100（税込）で発売されるわよ！　ゲーム本編もチャートでバッチリ♡　あたしたちの特製ポスターやゲーム中のビジュアルシーンもたっぷり収録してあるのよ。

その2　TV放映が決定！

『ありす　イン　サイバーランド』のTV放映が決まったわ！　12月20日（金）の25時30分〜26時25分、テレビ東京で放映よ。ありすや樹莉がアニメになって大活躍！　もちろん、あたし（麗奈）もバリバリ目立っちゃうわよ。深夜だけど、お見逃しなく！

トゥルー・ラブストーリー

アスキー初の恋愛ＳＬＧ『トゥルー・ラブストーリー』がついに発売。今回はキャラ別に出現場所をチェックする。

ジャンル	恋愛ＳＬＧ	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック）
発売日	12月13日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

恋のお相手が９人とちょっと少なめだけど、これがなかなかの粒ぞろい！　１回のプレイもそんなに長くないので、お手軽に恋愛ＳＬＧが楽しめる。基本システムはオーソドックスながら、オリジナル要素の〝下校モード〟は画期的でおもしろい。女の子と一緒に帰ってるなぁ、という実感がかなり伝わってきてうれしくなるぞ。ただ、学園モノなので、イベントがよくあるタイプなのが少し残念かな。この冬に、心温まる恋愛を体験してみてはいかがかな。（ピヨコ）

発売記念

意中の彼女を射止めるための恋の実践編

いよいよ発売された、アスキーが贈るオリジナル恋愛ＳＬＧ『トゥルー・ラブストーリー』。みんなはもうプレイしてるかな？　今までの恋愛ＳＬＧにないタイプのシステムを採用しているので、お気に入りの女の子とうまくいかないでヤキモキしている人も多いかも。そこで今回は、キャラクター別に彼女たちが出現しやすい場所を表にしてまとめてみたぞ。何度も会って会話を繰り返すのが、恋を実らせるための第一歩。しっかり場所をチェックしよう！

▲ゲームスタート時に自分がどんなタイプなのか、質問の選択肢で決まる。

◀プレゼントは、休日に街へ出かけて買うことができる。

▶下校モードで、彼女のお気に入りのモノをプレゼント!!

データの見方と活用法

行動データは、それぞれの女の子が出現しやすい時間帯と場所を表し、プレゼントデータは女の子に渡して最も喜ばれるモノなどをピックアップしている。

行動データ　表中のアルファベットは、Ａ…極めて高い、Ｂ…高い、Ｃ…普通、Ｄ…低い、Ｅ…まれ、ー…出現しない、とランク分け。また、放課後１は通常、２は平日で寄り道しない場合、３は土曜日に選択できる場所だ。

プレゼントデータ　プレゼントは、休日に街で買うことができ、下校モードで女の子に手渡すことができる。キャラ別攻略の中に、効果的なプレゼントもまとめてみたのでプレイするときの参考にしてね。

オールシーズンキャラクター

ここでは、メインとなる広瀬、本多、後藤、南、桂木の５人のキャラクターを攻略する。季節によってイベントが変化するから、いろいろ試してみよう！

	休み時間	昼休み	放課後 1	放課後 2	放課後 3
屋上	C	C	E	E	E
図書室	D	D	E	E	E
1年教室	E	E	E	E	E
音楽室	C	E	ー	ー	E
2年教室	C	C	E	E	E
理科室	C	E	E	E	E
3年教室	E	E	E	E	E
家庭科室	C	C	D	E	E
美術室	C	B	A	A	B
保健室	D	E	E	E	E
校舎裏	E	E	ー	ー	E
体育館	C	C	D	E	E
花壇	D	D	E	E	E
駐輪場	E	E	E	E	E
室内プール	D	E	ー	ー	E
噴水広場	C	C	C	C	C
テニスコート	E	E	ー	ー	E
グラウンド	C	D	ー	ー	E
[illegible]	D	D	D	E	E

▲学校での行動

のぞみには、コレといった好きなタイプの男の子はなく、ごく普通がいいみたいだ。

彼女は美術部に所属しているので、昼休みと放課後に美術室に行けば出会う確率が高い。通常の休み時間は、比較的屋上に出現しやすいのも覚えておこう。また、のぞみは学校の帰りに公園に立ち寄ることが多いので、寄り道をするといいぞ。

休日の行動は、正午に河原と青空公園に出かけることが多いので、家でジッとしてないで街へ行ってみよう。思わぬイベントが起こるかも……。

▼寄り道での行動

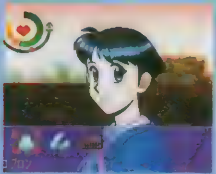
	月〜金曜日	土曜日
児童公園	B	B
[illegible]	C	C
図書館	E	E
神社	D	D
駅前通り	C	C

	午前	正午	午後
河原	C	B	C
遊園地	E	E	E
神社	E	D	D
青空公園	D	B	C
ゲームセンター	E	E	E
本屋	E	D	E
花屋	E	D	E
アクセサリー屋	E	E	E
学校	E	E	E

▶休日での行動

ピッタリの相性は？

彼女へのベストプレゼントは？



のぞみが喜ぶプレゼントはエプロン！　そういえば彼女は、美術部で絵を描くときにエプロンをつけいてるんだっけ。どんな絵柄が好みなのかな？　また、ＴＶゲームも好きみたいだから、プレゼントしてあげよう。ちなみに、ルージュ、電子辞書、ヘビの抜け殻、ティーカップは逆効果だぞ。

Nozomi Hirose

ALL SEASON CHARACTER 1

広瀬のぞみ

©1996　ASCII

ALL SEASON CHARACTER 2
本多智子

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	E	D	E	E	E
図書室	C	B	A	A	C
1年教室	D	E	E	E	E
音楽室	C	C	D	D	D
2年教室	C	C	E	E	E
理科室	C	E	E	E	E
3年教室	E	E	E	E	E
家庭科室	C	D	D	E	E
美術室	C	D	–	–	E
保健室	C	C	C	D	E
校舎裏	E	E	–	–	E
体育館	C	D	E	E	E
花壇	C	C	C	C	D
駐輪場	C	D	B	B	C
室内プール	D	E	–	–	E
噴水広場	C	C	D	D	E
テニスコート	E	E	–	–	E
グラウンド	C	E	–	–	E
食堂	D	D	E	E	E

▲学校での行動

▼寄り道での行動

	月~金曜日	土曜日
児童公園	D	D
河原	E	E
図書館	B	B
神社	D	D
駅前通り	D	C

	午前	正午	午後
河原	D	E	E
図書館	D	B	C
神社	D	E	E
青空公園	B	E	E
ゲームセンター	E	E	E
本屋	C	C	E
花屋	D	D	E
アクセサリー屋	D	D	E
学校	E	E	E

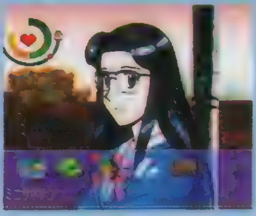
▶休日での行動

出会い

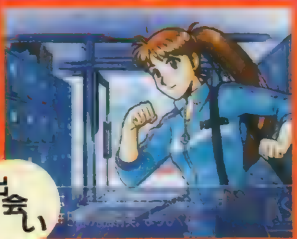
[illegible]

彼女へのベストプレゼントは?

智子へのベストプレゼントは、ちょっとピンとこないけどミニサボテン。ほかには、推理小説やティーカップが気に入ってもらえる。しかし、リストバンドとヘビの抜け殻、TVゲームは禁物。彼女の機嫌を損ねてしまうぞ。



ALL SEASON CHARACTER 3
後藤育美



出会い

育美は陸上部に所属しているせいか、スポーツマンタイプの男の子が好みのようだ。あと性格も重要なポイント！

昼休みや放課後はクラブをするので、グラウンドにいることが多い。また、運動をしてお腹が減るのか、食堂にもよく顔を出しているみたいだ。

学校が終わったら、河原へ寄り道をしてみよう。そうすれば、ジョギングをしている育美に会えるかもよ。声をかけて楽しく会話をしよう。

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	D	D	E	E	E
図書室	E	E	–	–	E
1年教室	E	E	E	E	E
音楽室	D	E	–	–	E
2年教室	C	C	E	E	E
理科室	E	E	E	E	E
3年教室	D	D	E	E	E
家庭科室	D	E	E	E	E
美術室	D	E	–	–	E
保健室	C	D	D	C	D
校舎裏	C	C	–	–	D
体育館	C	C	B	C	B
花壇	E	D	E	E	E
駐輪場	E	E	E	E	E
室内プール	D	D	–	–	E
噴水広場	D	D	D	D	E
テニスコート	E	D	–	–	E
グラウンド	C	B	A	A	B
食堂	D	B	B	E	E

▲学校での行動

▼寄り道での行動

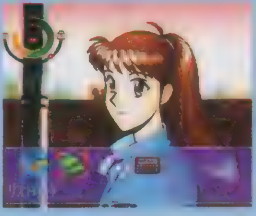
	月~金曜日	土曜日
児童公園	D	D
河原	B	B
図書館	E	E
神社	D	D
駅前通り	E	E

	午前	正午	午後
河原	B	B	C
図書館	E	E	E
神社	D	D	E
青空公園	C	D	D
ゲームセンター	E	E	E
本屋	E	E	E
花屋	E	E	E
アクセサリー屋	E	E	E
学校	B	B	C

◀休日での行動

彼女へのベストプレゼントは?

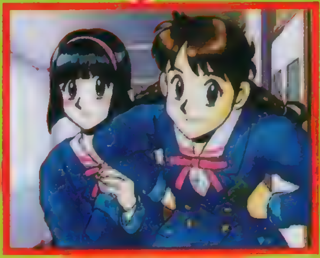
育美へのプレゼントは、なんといってもリストバンドがオススメ！　スポーツウェアの似合う彼女にはピッタリだね。また、竹ぼうきも喜ばれる贈りモノだ。電子辞書とヘビの抜け殻、大きなぬいぐるみのプレゼントは厳禁。



ピッタリの相性は？

ALL SEASON CHARACTER 4

南　弥生



出会い

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	D	C	E	E	E
図書室	D	E	E	E	E
1年教室	B	B	B	B	C
音楽室	C	D	E	E	E
2年教室	E	E	E	E	E
理科室	C	D	D	E	E
3年教室	D	D	D	D	E
家庭科室	C	C	D	E	E
美術室	C	D	E	E	E
保健室	D	D	D	D	E
校舎裏	D	D	E	E	E
体育館	C	D	D	D	D
花壇	D	D	E	E	E
駐輪場	E	D	D	D	E
屋内プール	D	D	–	–	E
噴水広場	D	C	C	D	C
テニスコート	D	C	A	A	B
グラウンド	C	C	–	–	E
食堂	D	C	C	E	E

▲学校での行動

▼寄り道での行動

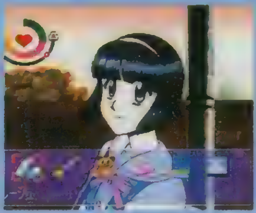
	月～金曜日	土曜日
児童公園	C	C
河原	C	C
図書館	E	E
神社	B	C
駅前通り	C	E

▶休日での行動

	午前	正午	午後
河原	C	C	C
図書館	D	D	E
神社	C	C	C
青空公園	C	C	C
ゲームセンター	C	C	D
本屋	C	C	C
花屋	C	C	C
アクセサリー屋	C	C	C
学校	B	B	B

彼女へのベストプレゼントは？

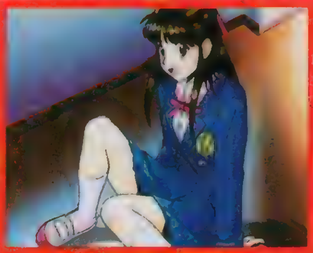
見た目はちょっと子どもっぽい弥生だけど、彼女が喜ぶプレゼントはなんとルージュ！　ちょっと背伸びがしたいのかな。熱帯魚図鑑、ミニサボテン、電子辞書、ヘビの抜け殻、は嫌われちゃうので絶対にプレゼントしないこと。



ピッタリの相性は？

ALL SEASON CHARACTER 5

桂木綾音



出会い

綾音はヒロイン的存在だけあって、攻略の難易度もかなり高い。すべての条件を高くして、スーパーボーイになるのがポイントだ。

学校での綾音の行動は、放課後に音楽室によくいるくらいで、あとはバラバラ。まめにいろんな場所へ行ってみよう。下校後はあまり寄り道をしないのか、他の女の子に比べると、会いにくいのだ。

休日も、これまた会う確率が全体的に低いため難しそう。確実に、出会えそうな青空公園にマメに通うしかなさそう。

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	D	C	E	E	E
図書室	C	C	E	E	E
1年教室	D	E	E	E	E
音楽室	C	C	A	A	B
2年教室	C	C	E	E	E
理科室	D	E	E	E	E
3年教室	E	E	E	E	E
家庭科室	D	D	D	E	E
美術室	D	E	–	–	E
保健室	D	E	E	E	E
校舎裏	E	E	E	E	E
体育館	D	C	D	E	E
花壇	C	C	C	C	C
駐輪場	E	E	E	E	E
屋内プール	D	D	–	–	E
噴水広場	C	C	C	C	D
テニスコート	E	E	–	–	E
グラウンド	D	C	–	–	E
食堂	D	D	D	E	E

▲学校での行動

	午前	正午	午後
河原	E	D	E
図書館	D	C	D
神社	E	D	D
青空公園	D	C	D
ゲームセンター	E	E	E
本屋	D	C	C
花屋	D	C	C
アクセサリー屋	C	C	C
学校	E	E	E

▼寄り道での行動

	月～金曜日	土曜日
児童公園	C	C
河原	D	D
図書館	D	D
神社	D	D
駅前通り	C	C

◀休日での行動

彼女へのベストプレゼントは？

綾音へのベストプレゼントは、熱帯魚図鑑だ。彼女と水族館へ行くイベントがあるところを見ると、綾音はお魚に興味があるみたい。他にはティーカップが喜ばれ、ヘビの抜け殻はプレゼントすると逆効果。他のモノはみんなイマイチだ。

シーズン限定キャラクター

ここでは、春夏秋冬それぞれのシーズンに限定で登場する、4人の女の子の攻略方法をまとめてみた。この4人の中で気に入った女の子がいたら、まずは、その季節を選択して始めてみよう！

春日千晴

Chiharu Kasuga

SPRING CHARACTER

出会い

ピッタリの相性は？

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	E	D	D	E	E
図書室	C	B	E	E	E
1年教室	D	E	E	E	E
音楽室	C	E	−	−	E
2年教室	C	C	A	A	B
理科室	C	B	B	C	D
3年教室	E	E	E	E	E
家庭科室	C	D	D	E	E
美術室	C	E	−	−	E
保健室	D	D	E	E	E
校舎裏	C	C	D	D	E
体育館	C	D	E	E	E
花壇	C	C	D	D	E
駐輪場	C	D	D	E	E
室内プール	D	E	−	−	E
噴水広場	C	D	D	E	E
テニスコート	E	E	−	−	E
グラウンド	C	D	−	−	E
食堂	D	C	C	E	E

▲学校での行動

▼寄り道での行動

	月〜金曜日	土曜日
児童公園	D	D
河原	D	D
図書館	B	B
神社	D	D
駅前通り	D	D

	午前	正午	午後
河原	E	E	E
図書館	D	C	B
神社	E	E	E
青空公園	E	E	E
ゲームセンター	E	E	E
本屋	D	C	C
花屋	D	C	D
アクセサリー屋	E	E	E
学校	E	E	E

►休日での行動

彼女へのベストプレゼントは？

彼女へのプレゼントは、電子辞書が超効果的だ。エプロン、リストバンド、竹ぼうき、大きなぬいぐるみ、イヤリング、TVゲームは厳禁だぞ。

天野みどり

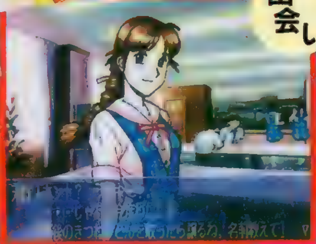
Midori Amano

SUMMER CHARACTER

みどりは、運動とセンスがいい男の子が好みのようだ。スポーツマンタイプが理想なのかな。

彼女の学校での行動は読みにくいので、放課後の屋上に絞っていってみるといいぞ。下校後は駅前通り、休日はゲーセン、本屋、花屋、アクセサリー屋によく行くみたいだ。

出会い



ピッタリの相性は？

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	C	C	A	A	C
図書室	D	C	E	E	E
1年教室	D	E	E	E	E
音楽室	C	E	−	−	E
2年教室	C	C	E	E	E
理科室	C	E	E	E	E
3年教室	E	E	E	E	E
家庭科室	C	C	D	E	E
美術室	C	D	−	−	E
保健室	C	C	D	D	E
校舎裏	D	C	E	E	E
体育館	C	C	D	E	E
花壇	D	D	D	E	E
駐輪場	E	E	E	E	E
室内プール	D	D	−	−	E
噴水広場	C	D	C	D	E
テニスコート	E	D	−	−	E
グラウンド	C	C	−	−	E
食堂	D	C	C	E	E

▲学校での行動

彼女へのベストプレゼントは？

みどりが喜ぶプレゼントは、なんとも不思議なことに、ヘビの抜け殻なのだ。ヘンな性格だよね。竹ぼうき、推理小説などのプレゼントは逆効果。

	午前	正午	午後
河原	E	E	E
図書館	E	E	E
神社	E	E	E
青空公園	E	E	E
ゲームセンター	E	B	B
本屋	E	B	C
花屋	E	B	B
アクセサリー屋	E	B	B
学校	E	E	E

▼寄り道での行動

	月〜金曜日	土曜日
児童公園	C	C
河原	C	C
図書館	E	E
神社	D	C
駅前通り	B	B

◄休日での行動

Shinobu Kusanagi
AUTUMN CHARACTER
草薙　忍

忍は、運動と態度、それに勉強がいい男の子がタイプ。文武両道を心がけないとダメみたいだ。
学校での彼女の行動は、屋上、3年生の教室、校舎裏に姿を現す。校舎裏ってのは、ちょっとコワイ気もするけどね。下校後は神社にいることが多く、休日も神社によく現れるんだ。休日の学校も狙い目なので、たまに行ってみよう。

▼学校での行動

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	B	B	B	B	B
図書室	D	E	E	E	E
1年教室	E	E	D	D	E
音楽室	D	E	−	−	E
2年教室	E	E	E	E	E
理科室	D	E	E	E	E
3年教室	B	B	B	C	C
家庭科室	C	E	D	E	E
美術室	C	E	−	−	E
保健室	D	D	D	C	D
校舎裏	C	C	A	A	C
体育館	C	D	C	E	C
花壇	E	D	E	E	E
駐輪場	E	E	E	E	E
屋内プール	D	E	−	−	E
噴水広場	D	D	D	D	E
テニスコート	E	D	−	−	E
グラウンド	C	C	−	−	E
食堂	D	C	D	E	E

ピッタリの相性は?

▲運動、態度に加えて勉強も上げておくようにしよう

出会い

▲校舎裏で投げ飛ばされる他に、登校時に合気道部に勧誘されるパターンで忍と知り合うことができるのだ

彼女へのベストプレゼントは?

忍が喜ぶプレゼントは竹ぼうき。父親が神主だからよくそうじを手伝ってるらしいぞ。逆に、熱帯魚図鑑と大きなぬいぐるみはダメなので注意。

▼寄り道での行動

	月〜金曜日	土曜日
児童公園	D	D
河原	D	D
図書館	E	E
神社	B	B
駅前通り	E	D

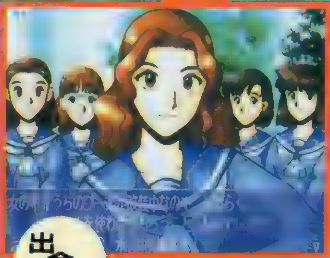
▼休日での行動

	午前	正午	午後
河原	E	E	E
図書館	E	E	E
神社	B	B	B
青空公園	E	E	E
ゲームセンター	E	E	E
本屋	E	E	E
花屋	E	E	E
アクセサリー屋	E	E	E
学校	C	B	C

▼学校での行動

	休み時間	昼休み	放課後1	放課後2	放課後3
屋上	−	−	C	C	C
図書室	−	−	E	E	E
1年教室	−	−	E	E	E
音楽室	−	−	−	−	E
2年教室	−	−	E	E	E
理科室	−	−	E	E	E
3年教室	−	−	E	E	E
家庭科室	−	−	E	E	E
美術室	−	−	−	−	E
保健室	−	−	D	C	C
校舎裏	−	−	D	D	D
体育館	−	−	E	D	D
花壇	−	−	D	E	C
駐輪場	−	−	D	D	D
屋内プール	−	−	A	A	B
噴水広場	−	−	C	C	C
テニスコート	−	−	−	−	D
グラウンド	−	−	−	−	D
食堂	−	−	D	E	E

由梨香の好みのタイプは運動とセンスがいい男の子。外見重視ってわけだな。
彼女は他校の生徒なので、休み時間や昼休みに出会うことはない。自分の学校のプールが工事中なので、プールを借りて部活動をしているというわけだ。よって、屋内プールで出会う確率が高いのだ。



出会い

ピッタリの相性は?

▼休日での行動

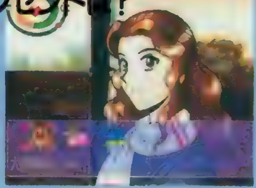
	午前	正午	午後
河原	E	E	E
図書館	E	E	E
神社	C	C	C
青空公園	D	D	E
ゲームセンター	C	C	C
本屋	D	D	D
花屋	C	C	C
アクセサリー屋	C	C	B
学校	C	C	D

▼寄り道での行動

	月〜金曜日	土曜日
児童公園	D	D
河原	D	D
図書館	D	D
神社	C	B
駅前通り	C	B

彼女へのベストプレゼントは?

由梨香へのベストプレゼントは、カワイイ大きなぬいぐるみ。あとルージュやイヤリングも喜んでくれるぞ。他のモノは避けること。



Yurika Mizutani
WINTER CHARACTER
水谷由梨香

PlayStation
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円（税抜）
絶賛発売中!!
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ プレゼント
はるかぜ戦隊
Vフォース
おしゃべり好きで、恋に恋する乙女たちなのに、
総動画数15,800枚、実に60分を超える
大作アニメーション搭載
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、
この作品のために一挙大集合
CAST
■葵 奈月 白鳥 由里
■葵 美月 今井 由香
■葵 華月 天野 由梨
■中本 数魔：三木眞一郎
■織田 雪菜：矢島 晶子
■ガ イ チ：水谷 優子
■イ ク ド：山口 勝平
■モラレイ：速水 奨
■ゲルーヌ：平松 晶子
■フレイア：折笠 愛
■ザ イ：置鮎龍太郎
■ナレーション：堀内 賢雄
（ほか総勢21名）
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録!
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販 売●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース
公式ガイドブック
好評絶賛発売中 価格980円（本体価格951円）
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説版
「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発 行●メディアワークス
発 売●主婦の友社
CDドラマ
「はるかぜ戦隊Vフォース」
CDドラマ化決定
1997年4月発売予定!
© VING 19
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00〜17:00）
この画面は開発中のものです。
“PS” マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

誰も知らないレベル9へ
少女たちの夢と冒険のストーリーが、いま始まる。
インターネットがさらに発展を続ける近未来の東京には、
巨大な仮想空間《サイバーランド》が創られていた。
その中を自由にダイブする3人の少女達、ありす、麗奈、樹莉。
シムペット探しから始まった少女達の冒険は、
いつしか全世界を巻き込む
大混乱の核心へと導かれていく…。
CAST
浅田 葉子
荒木 香恵
宮村 優子
井上 喜久子
氷上 恭子
根谷 美智子
三石 琴乃
丹下 桜
久川 綾
まるたまり
菊地 志穂
菅原 祥子
OVA
オリジナル・ビデオ・アニメーション
発売決定!! ●ビデオ ●LD
1.25／Vol,1
2.25／Vol,2
ありす
ALICE in Cyberland
ギャルベンチャーゲーム
'96.12.20 On Sale!! ¥5,800
PlayStation
RADIO
●毎週水曜日（PM9:00～）、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」他にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」好評放送中!!
放送局：文化放送、ラジオ大阪、山形放送、山陽放送、岐阜放送
“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

GAME POINT
オープニング、エンディングだけでなく、
随所にフルムービーアニメーションが登場!!
FULL MOVIE
FIGHTING
カンタンに必殺技がくりだせるコマンド入力方式。
ADVENTURE
豪華声優陣がフルボイスで
しゃべるアドベンチャーシーン。
キャラクターの魅力いっぱいの
イベントシーン満載!
EVENT SCENE
MAP SCENE
可愛いチビキャラが、
敵を探して
MAP画面を移動。
12月20日（金）（25:30～26:25）テレビ東京スペシャル枠にて、
「ありす イン サイバーランド(仮)」TV放送決定!!
声優達が歌う
シングルCD、
ゲームサウンドトラック
(CDエクストラ仕様)、
wea japanより
12・21発売!!
ラジオドラマ
CDアルバム
(Vol.1～Vol.3)
wea japanより
順次発売!!
ありす
キャラクター
フィギュア
海洋堂より1月発売!!
キャラクター
カード入り・
ありすスナック
12月より全国スーパー、
コンビニにて発売!!
オリジナル・ストーリーで
展開する
Windows95版
ありすインサイバーランド
～闇夜の魔導師～
同時発売!
グラムスは、スタッフを
募集しています。
●職種:①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格:高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、2·3 2DCG、3DCGの制作経験者 4 実務経験者
●応募方法:履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の人事部D係宛。※お問い合わせ先:人事部 TEL.03-3224-3131担当 横山、吉原
グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F TEL03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/
© GLAMS,INC.1996

プレイステーション
PlayStation
PlayStation
ぷよぷよ通
決定盤
© COMPILE 1996
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/

いくぜ!ぷよステーション

ぷよステーションキャンペーン

購入特典

アンケートに答えてぷよステーションをもらおう!

アンケートにお答えくださった方の中から
抽選で毎月100名様に飛び出すぷよの駅!
ぷよステーションをプレゼント!!
(11/15〜3/31消印有効)

- 第二回マスターズ大会のオーディションで選ばれた **アルル・シェゾの声優が出演!!**
- 大会マスターの秘技を公開! **ハイテク攻略法収録!!**
- エンドレスでぷよれ! **とことんぷよぷよ入り!!**
- ムービーデータで楽しめる **PSぷよ通TVCF収録!!**

コンビニ(セブンイレブン ファミリーマート サンクス サークルK)・ゲームショップで絶賛発売中・希望小売価格4,800円(税別)

'96プレイステーションぷよマスター大会 入場無料 開催

'96年12月22日(日)10時〜
場所/EBIS303 東京都渋谷区恵比寿
主催/(株)コンパイル、全日本ぷよ協会　協賛/(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

先着2,000名エントリー

応募方法
官製ハガキに①郵便番号 ②住所 ③氏名 ④生年月日 ⑤職業または学校名 ⑥電話番号 ⑦ID番号(持っている人のみ) ⑧参加希望大会名(❶一般大会…公式 ❷レディース大会…公認 ❸ジュニア大会…公認 ❹コスプレ大会の中からどれか1つを選んでください。)をご記入の上、ご応募ください。先着2,000名で締め切らせていただきます。
お問い合わせ先:082-263-6165(ユーザーテレフォン)

株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
ぷよぷよは、㈱コンパイルの登録商標です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

'96〜'97 アトラスコレクション

'96・'97 ATLUS COLLECTION

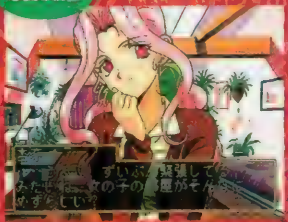
多彩なジャンルに挑戦するこだわりのソフトメーカー「アトラス」に注目！

3DSTG 「ガレオス」

格闘ACT 「ヘヴンズゲート」

「ペルソナ」の大ブレークで今もっとも波にのっている、アトラス。'96〜'97にかけてますます勢いづきそうな同社の最新5タイトルを余さずチェックしておこう！

恋愛SLG 「BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア」



RCG 「神MAX 峠道ドリフトマスター」

RPG 「女神異聞録ペルソナ」インタビュー

3DSTG

ガレオス

超兵器

この『ガレオス』は、誰でも気軽にプレイできる遊びやすさと、撃ちまくる気持ちよさをバッチリ兼ね備えた3DSTGだ。フルポリゴンによる画面の迫力はもちろん、システム的にも非常にしっかりした作品なので、どんな人にも自信を持ってオススメできそうだぞ。その根拠とは？　それではさっそく紹介していくことにしよう。

●DATA

発売日 12月20日

価格 ¥5,800

対応周辺機器 なし

このこだわりをCHECK 破壊しまくる爽快感は特筆ものなのだ

ゲーム中にワンサカ登場する敵はもちろん、樹木などの破壊可能なオブジェも数多く用意されているので、ショット1発1発の手ごたえは抜群!!　とにかく、ガンガン破壊していく展開を楽しませるために生まれたようなSTGなので、一度プレイするだけで、スカッとすることウケ合いだぞ。

破壊できるものはすべて撃ち尽くそう!!

©ATLUS/PRE・STAGE 1996

"ガレオス"を操りエイリアンを撃退せよ

近未来的な世界観を満喫しよう!

STORY

20XX年、巨大な宇宙船が地球上に現れ、突如として大都市を攻撃し始めた。宇宙船はその後、巨大な機動要塞に変形して地表に降りるが、生物ともロボットとも判別できない異形のものを産み出し、なおも人類を襲い続けた。絶滅の危機に瀕した人類は、最後の望みをかけて、新型兵器〝ガレオス〟を完成させる。すぐに優秀なパイロットを選出し、この〝ガレオス〟による特殊部隊を編成。人類の存亡を賭けた戦いへと彼らを旅立たせるのだった。

デュカ・リン
特殊部隊のオペレートを務める20歳の元TVアナウンサー。戦況に心を乱さないよう、意識して事務的な口調の報告をする、意志の強い女性。

主人公 ジェイムズ・バロウ
元アメリカ空軍少尉。天性の反射神経とズバ抜けた戦闘技術を買われ、「対異星人討伐軍」のパイロットに抜擢される

『ガレオス』の3つのポイントをチェック!!

1 目的がわかりやすい親切設計なのだ

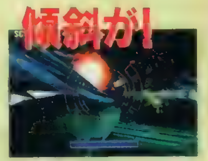
ステージの最初には、そのミッションでの作戦や最終目標の説明がある。また、ゲーム中に特定のボタンを押すと、進むべき方向を差し示した表示も見られるので、方向オンチ(?)のキミも心配無用だ。とても親切なつくりになっているから、思う存分、戦闘に集中できるぞ。

▶ミッションの開始前に、任務の内容が説明される。

▲進むべき方角は、常にいつでも確認することができるのだ。

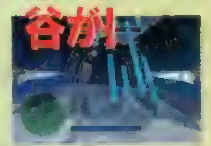
2 起伏に富んだ地形は大迫力

3Dの特性をフルに生かし、フィールドも凝りに凝ったものになっている。ジェットコースターのような急降下が楽しめる斜面など、楽しい地形が山ほど用意されているので、プレイしていて飽きないのだ。



▲地表が大きく傾斜している場所も、数多く見られる。

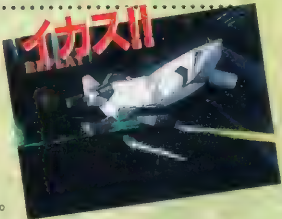
◀地形の段差も克服しないと生き残れないのだ。

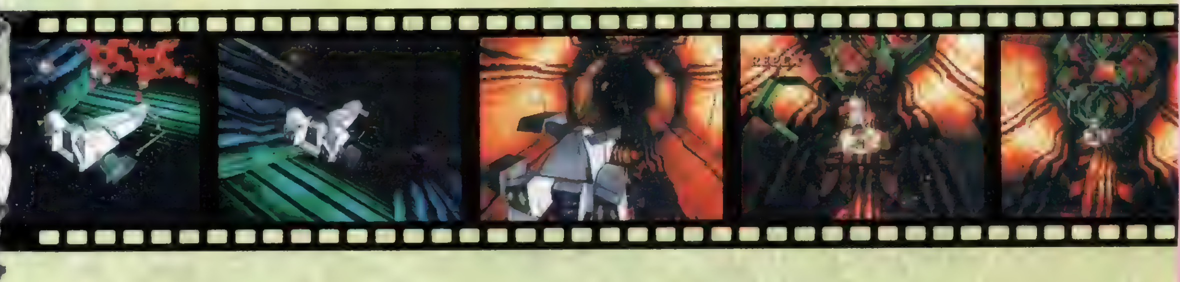


▲高低差のある敵をしとめるには、〝慣れ〟も必要。

3 自分のプレイがリプレイされる

各ステージをクリアした後には、そのステージでの自分のプレイを、さまざまな角度から鑑賞できるリプレイモードが始まるぞ。苦労してクリアしたあとには、感慨深いものに映るし、攻略の研究にも役立つ。STGファンにとっては、待望のシステムと言えそうだ。





格闘ACT

ヘヴンズゲート

HEAVEN'S GATE

●DATA

発売日 12月13日

価格 ¥5,800

対応周辺機器 メモリーカード(?ブロック)

閉鎖されたバトルフィールド

アトラスの格闘ACTというと『豪血寺一族』に代表されるように、どこかイロモノのイメージを受けるが、この『ヘヴンズゲート』はかなりの正統派。初の3Dモノということもあり、今後のアトラスを占う上でも見過ごすことのできないタイトルなのだ！

個性的なキャラクターが登場する新しいタイプの格闘ACT

〝個性〟を尊重するアトラスの格闘ACT。そのこだわりは、このゲームでもバッチリ生かされている。キャラクター性はもちろんのこと、閉鎖されたフィールド、そして一発逆転性を秘めたソルパワーといった独自の要素にもそれは見られるぞ。

◀ステージによっては、天井があるところもあるのだ。

◀うまく壁を利用すれば、コンボ数もダメージも大幅アップだ！

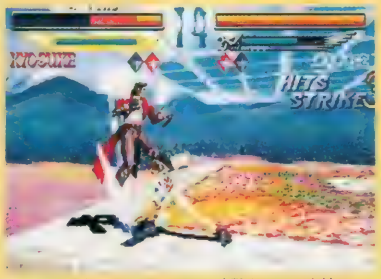
◀8人中3人が女性キャラっていうのも、うれしいよね？

このこだわりをCHECK　ソルパワーの使い方が勝負のカギ！ヒートアップするバトル!!

各キャラは、それぞれ、ソルパワーを使うことができる。これは攻撃をするとゲージがたまっていき、ゲージがMAX状態のときに発動可能な特殊能力だ。ソルパワー発動中は攻撃力が上がり、さらに絶大な破壊力を秘めた必殺技を使うこともできる。このソルパワー攻撃は通常技にキャンセルをかけて出すこともできるので、これにより戦略の幅がグッと広がるのだ。もちろん、見た目のハデさ＆爽快感という格闘ACTにあって忘れちゃいけない要素もバッチリだぞ。

▲ソルパワー発動の瞬間は無敵状態になれるのだ。

▲ササのソルパワー攻撃には、相手の体力を吸い取るなんてモノまである。



▲キャラによってはソルパワー攻撃を2つ以上持っている場合もあるのだ。

©ATLUS／RACDYM 1996

で展開されるハイスピードバトル

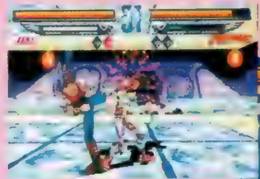
隠しキャラ公開

あの『豪血寺一族』のクララも参戦!?

アトラスの格闘ＡＣＴといえば、『豪血寺一族』。そのシリーズを代表するキャラ（といっても『２』以降の登場なんだけど）クララが、なんと『ヘヴンズゲート』にも登場するのだ！　登場条件は今のところ明らかにできないが、公開可能になりしだい、本誌上でもお伝えする予定だから、期待して待っていてほしい。はじめてポリゴンになった彼女がどんなアクションを見せてくれるか、今から楽しみだね。

JACのアクションをモーションキャプチャー！この華麗な動きを見よ!!

このゲームの魅力は、キャラたちのカッコいいアクション。それもそのはず、このゲームに登場するキャラの動きは、アクションスタントのプロ集団として有名な（もしくは特撮ヒーローモノで有名な!?）ジャパンアクションクラブ（ＪＡＣ）の動きをモーションキャプチャーしているのだ！　非常にリアルな、それでいて華麗なアクションが、自分の手で再現できてしまう！　これは一度プレイしたらやみつきになること間違いナシだ。



▲▶キャラの動きの華麗さはとにかく必見。特にモーションの大きい技なんか、その魅力もバッチリ！　ＪＡＣの動きをとり込んでるだけあるよね？

ボスキャラの使用法もここでこっそり教えちゃう!

今回はこのゲームの隠れキャラの中で、ボスとして登場する2キャラをプレイヤーキャラとして使用する方法を教えちゃうぞ。ちなみに[illegible]、[illegible]、サザなどでプレイするとGEEZERが、ヴァーニー、[illegible]などでプレイするとUNKNOWNがボスとして登場する。

GEEZER
ARCADE-MODEでGEEZERを倒す

UNKNOWN
ARCADE-MODEでUNKNOWNを倒す

▲GEEZERとUNKNOWN。[illegible]

恋愛SLG

いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE

魔界のプリンスの過ごす高校生活3年間!

キャラクターデザインに高河ゆん、作画監督に大貫健一を迎え、ハイクオリティなCGを実現！　ファンタジックなシナリオも魅力の新感覚恋愛ＳＬＧ。

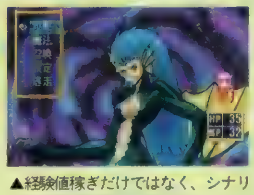
バトル・吸血で男を磨き、デートであの娘の心をつかめ

バンパイアに絶大な力を与える特殊な血〝プラチナオーラ〟を求めて人間界にやって来た魔界のプリンス・フェイド。だが、魔法で魅了した相手からは、プラチナオーラの力を得ることはできない。魅力的な男になるために、フェイドは努力を続けなければならないのだ。

〝プラチナオーラ〟を得ることが最終目的ではあるが、その目的にたどり着くまでに、フェイドはしばしば吸血行為を行うことになる。新鮮な血を得て新たな活力とするためだ。昼間は人間を装うフェイドが、夜にはバンパイアの本性を現すのだ。

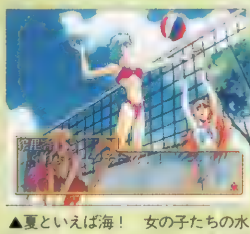
◀相手が普通の女性なら、魔力による魅了（チャーム）で一時的に心を惑わせることができる！

フェイドの命を狙う魔物との戦闘も、パラメータアップのための重要な要素。戦闘によるレベルアップでは上昇させたい能力を選択できるので、思いどおりの成長が楽しめるぞ。



▲経験値稼ぎだけではなく、シナリオの展開に直接関わる戦闘もあるぞ。

そして肝心のデートシーン。自分から女の子を誘う場合や偶発的な出会いなど、さまざまなシチュエーションが用意されている。直接女の子と接する場面なので、相手の好みや性格を考えて行動する必要があるのだ。



▲夏といえば海！　女の子たちの水着姿がおがめるイベントもあるぞ♥

▲はにかんだ笑顔に思わずクラクラッ。生きていてよかった、って感じ。

高貴なる血"プラチナオーラ"を持つ3人の花嫁候補!

川上聖良　途で可憐なクリスチャン

牧村杏奈　持ち主

後藤絵里香　元気印の発明マニア

このこだわりをCHECK　今までになかったリアルな擬似恋愛

主人公はバンパイア。街では魔物との戦闘が待っている……。この設定は、一見、現実世界の恋愛からかけ離れている印象が強い。だが、この『いまどき～』で行われる〝吸血〟のプロセスは、現実の恋愛の人間的な部分を見事に表現しているように思える。おきまりのアプローチを繰り返す既存の恋愛ＳＬＧとは違って、恋に貪欲なリアルな自分をこの作品で見つけられるはずだ。

▶思わず血を吸う……愛しい人と触れ合いたいという感情は人間と同じ。

◀花嫁候補の女の子たちのかわいさは要チェック。多彩な衣装にも注目だ！

●DATA

発売日　12月27日

価格　¥6,800

対応周辺機器　メモリーカード（1ブロック）

©ATLUS／アストラビジョン 1996

RCG 峠MAX 最速ドリフトマスター

アツイ走りで峠のキングとなれ!

数あるＰＳのＲＣＧの中でも、バツグンのこだわりを見せる数々の新趣向を凝らした期待の１本!　'97年初の疾駆は、『峠ＭＡＸ～』で決まりだっ!

豊富なモードで初心者からマニアまで納得の良質RCG

コースごとに選べる天候や時間帯、練習用コースにパイロン（三角錘の形をした標識）を置くことでオリジナルのコースを作ることができるコースエディットなど、これまでのRCGで物足りなかった部分を一気に解消した『峠ＭＡＸ～』。発売が延びてしまい、首を長くして待っている人も多いと思うが、完成までもう秒読み段階！　パワーアップしたクオリティをその目で確かめてくれ！

◀ドライバーズ視点によるドリフト。これはこれまでのソフトにはなかったもの。

▼全体マップでコースの全景を確認。変化に富んでいて楽しく走れそうな道だ。

▲夕暮れどきの遊牧道。広い道を突っ走るのも気持ちいいものだ。

◀見たことがある！と叫んでしまいそうなリアルなコースは全5種類！

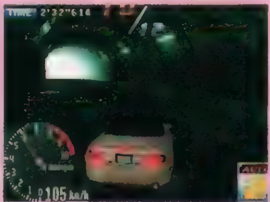
実在のコースをモチーフにした多彩なコース

車が趣味の人間なら、一度は走ってみたい〝名所〟と呼ばれる場所がある。近くに住んでいる場合は別にして、お金と時間をかけて移動するのは大変だし、何よりも走る車がないし……。そんな欲望も『峠ＭＡＸ～』なら、自宅にいながら実現することができる。壮大な景色やタイトなコーナー、細部まで描き込まれた臨場感溢れるグラフィックは、〝あの道〟を見事に再現しているぞ。

細部のディテールまで凝った全21種の超リアルな車たち

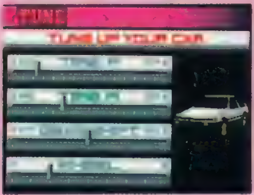
運転できる車種の多さも、この『峠ＭＡＸ～』の魅力。最新車から名車をかたどったものまで、21種類もの超リアルな車が登場するのだ。憧れていたあの車で街や峠を流す爽快感を、ぜひとも味わってほしい。また、それらの車は、ハンドルの重さ、マニュアル／オートマチックの選択、タイヤサスペンションカラーなど、細かいところまで自由に設定できるのだ。

▲好みの車を選んで、名前をつければ君だけのオリジナルマシンの完成だ。



▲車雑誌のグラビアから抜き出したような臨場感。早く操りたいね！

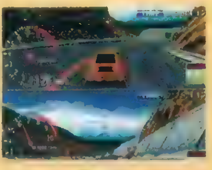
▼驚くほど細かい設定が可能！　納得のいくまで調整しよう。



このこだわりをCHECK　視点の切り替えも可能な対戦モード

ＲＣＧの醍醐味はやはり対人バトルにある。この『峠ＭＡＸ～』でも画面分割による対戦プレイが可能になっているが、画面の分割のしかた（縦・横）や、視点の移動（１Ｐ、２Ｐ別に視点選択可）など、レースを熱くさせるたくさんの手法が組み込まれているぞ。

▲分割画面では、それぞれの視点を別に設定できる。



▶分割された画面は狭いけど、対戦できるのはうれしいね！

◀後ろからの視点を選んでいる場合、2台の車が接近すると画面が一つになる。

●DATA

発売日	1月24日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）ネジコン

©ATLUS／CAVE 1997

ATLUSスペシャルインタビュー

『女神異聞録PERSONA ～ペルソナ～』制作秘話

「'96-'97 ATLUS COLLECTION」の締めくくりは、大ヒット作「ペルソナ」の特別インタビューだ。作品ができる過程での裏話や思い入れ、そしてあっと驚く秘密情報までもバッチリ掲載。これを読めば、またプレイしたくなる!!

戦闘が長いって言われるのを承知で出したんです!

──もうすぐ50万本突破という大ヒット作品になりましたが、現在の心境はいかがですか?

COZY岡田氏(以下岡田、敬称略):スゴイですね。今ユーザーの方々の反応をリサーチさせてもらってるんですけど、非常にいい反応を得られてるので、本当に〝やって良かった〟という充実感の元にいます。

金子一馬氏(以下金子、敬称略):ようやく僕が何をやってる人かをみんなも理解してくれて、非常に自分的にも〝良かったな〟って感じがあるんです(笑)。今までとはまた違ったユーザー層がかなり広がりましたし、そういった意味でも良かったと思いますね。

相原誠吾氏(以下相原、敬称略):今回はホントにいろんな方にやっていただけたんですよね。『女神転生』って良くも悪くもマニアックって言われてたじゃないですか。でも『ペルソナ』は、世間の評判聞いてもアンケートハガキ読んでも、マニアックって言葉があんまり出てこないんですよ。単純に面白かった部分と不満な部分を言ってくれるので、「あ、これは楽しんでいただけたんだな」って思いますよね。そういう意味ではメガテンシリーズではないオリジナルとして打ち出して、それがユーザーの皆さんに評価されたんだなと嬉しくなります。

──今までメガテンシリーズをプレイしたことがなかった新規ユーザーにも広がりましたね。

相原:やっぱりキャラクターが立っているという面ですごく取っつきやすかったと思います。あとCMもやっぱり評判良かったみたいだし。

岡田:CMも力が入りましたからね。今回はぜひ実写でやりたいっていうのがあって、そのへんにも相当口出ししました。結構大変だったんですけど、納得のいくものができたかな。

金子:僕もあのCMには感激しちゃいました。撮影現場も長丁場だったけど楽しかったですよね。実は、実写のCMも頭に入れてヴィシュヌのデザインを考えてたんですよ。作ってもらったらあとで自分で着ようと思ってたんですけど、細くて着れないんですよ(笑)。

相原:結構『女神転生』ファンじゃない人もターゲットになってるんですけど、ファンの人にもすごく薦めたい作品なんです。

岡田:よく「こんなの『女神転生』じゃない」って言いながら、「でも面白い!」って言ってもらえるんですよね。

相原:でも深くやればやっぱり『女神転生』に近いんですよね。普通にプレイすればライトなものなんですけど、そこから一歩踏み込めばすごく深いものになりますよ。『ペルソナ』に限っては僕はベタ褒めですよ。ただエンカウントはちょっと多かったですけどね。

──社会人の人たちは「セーブポイントが少ないから平日だとできない」と言ってますね。

相原:そういう意味でもね、「全然ダメだよ」って言われるんじゃなくて、「もうちょっとこれを改善してもらえれば」って言ってもらえるので良いですよね。次回はバックアッパーを入れましょうか?

──「戦闘が長い」と言われるのはどうですか?

相原:あれは戦闘を見てほしいんですよ。前に岡田が「経験値稼ぎだけの戦闘じゃない」っていうのを言ってたと思うんですけど、戦闘という1つの画面の中で楽しめることがたくさん入ってるんですよ。コンタクトとかペルソナもそうですし、武器攻撃もいろいろありますしね。1度素手で攻撃してみてください、面白いですから。麻希の叩き方なんかスゴイですよ(笑)。

岡田:そうですね。ただの経験値稼ぎじゃないっていうことと、今回すごく意識したのは戦闘もイベントなんだっていうことですね。やっぱり、戦闘が長いっていうことでアニメーションをカットする機能も付ける案も挙がってたんですけど、「長い!」って言われるのを承知の上であのまま出したんですよ。そしたら、自分の知らないところでスタッフがウインドウのアニメをカットする機能を付けていたという(笑)。

──ところで発売までいろいろご苦労があったと思いますけど、もっとも苦労されたのはなんでしょうか?

金子:なんでしょうかねぇ。苦労って忘れちゃうタイプなんですよ。マスターアップ直前の岡田さんの顔は恐かったですけどね(笑)。

岡田:まぁ、苦労したっていえばいろんなパターンの部分とかセリフの量とか、全部チェックしなくちゃならなかったことかな。情報量が多い分チェックする時間が大変だったなと思いましたけどね。

──相当の情報量ですよね。システム面でもストーリー面でもいろんな要素が入ってますし。

岡田:次の作品に入れれば良かったかなぁっていうぐらいに盛り込んじゃったりしたからね。だからホントに雪の女王篇なんかは、やらなきゃよかったって思った!(爆笑)。あんまりこんなこと言っちゃいけないな(笑)。

金子:僕自身、時間制限付きっていうタイプのゲームが好きなんですよ。だから僕も「もう1個入れるのだ」とかノっちゃって……。スタッフにはいい迷惑だったかな(笑)。

COZY岡田 Cozy Okada

「真・女神転生」から「ペルソナ」まで、シリーズの総合ディレクションを務める。常に新たな創造に意欲を燃やしている。

岡田さんに食事誘われたら気を付けないとね(笑)

──雪の女王篇は、ストーリー的にはセベク篇の前半に位置しますよね。

相原：流れでいくとそうですねぇ。

──どうして雪の女王篇を本編にして、セベク篇を隠しシナリオのような形にしなかったのでしょうか？

岡田：いや、最初にストーリーを考えていたのはセベク篇だったからね。

金子：セベク篇が本当にベースでしたね。それで雪の女王篇の終わり方としては「それ、カッコイイね」っていう感じで作りましたね。

岡田：セベクを倒そうっていう〝攻める〟人とは別に、「何とか学校だけは〝死守〟しようという人たちもいるんじゃないの？」っていう発想から、またちょっと違う展開が生まれてきて、それを付加価値要素として作っていったんですよ。

──だから開発資料では「頑張るシナリオ」と「守るシナリオ」という名前だったんですね？

岡田：でもそんなに〝守る〟っていう部分を意識しちゃうと「セベク篇」と同じようになっちゃうので、もうまったく別の展開にしてしまおうと。それで何を題材にするかはいろいろ検討しましたね。

金子：岡田さんの「2通りあるんじゃないの？」で始まっちゃって、そういうの餌付けされながら言われるんですよ(笑)。「あのさぁ、今日何か食べない？」とか誘われたら、そのときは気を付けないとね(笑)。

岡田：(笑)

──雪の女王篇は、ゆきのさんを仲間にしたいって探してるうちに入っちゃった人が多いみたいですね。

岡田：ああ、そうですね。あそこまで振っておいて……ですからね。でも、よく入ったなぁっていう気がする(笑)。

金子：ずーっと校内をウロウロしなきゃならないのにね。

──だから、自然に入ってしまった人ってマメな人ですよね。ゆきのさんをどうしても仲間にしたかったんでしょうね。

金子：嬉しいですね、ホントに。

──ゆきのさんとレイジって同じパーティにならないですよね？

岡田：ならないですね。

金子：なんでだろ？　濃いパーティになっちゃうからですかね(笑)。

──「雪の女王篇」の最初に、影絵調で流れる雪の女王の物語って何かモデルがあるんですか？

金子：アンデルセンの童話で「雪の女王」って物語があるんですよ。だからこれを機に読んでみるのもよろしかろうと思いますね(笑)。

──ストーリーでは全体的に鏡がキーワードになっていたみたいなんですけど、その鏡にはどういう意味があるんですか？

金子：鏡を見ると自分の顔が写ってるじゃないですか。でも実はその顔って誰にも見ることができない、本人にしかわからない顔なんですよね。だから、自分であって自分でないような対象にとれるんですよ。オカルト的な意味でも重要視されてるものなんです。メインテーマにも〝青春〟の他に、〝ペルソナ〟っていう2重人格的な要素があったので、それを具体的に表現するキーワードとして鏡を使いました。

──病院にいる麻希のコンパクトには鏡が入ってるじゃないですか。でもパーティに入る麻希のコンパクトには鏡が入っていない……そのへんも深そうですよね。

金子：意味ありげですよね。一応狙ってみました(笑)。でもあのコンパクトは「秘密のアッコちゃん」なんです。すいません、古くて(笑)。

──ところで、セベク篇のデヴァ・ユガでストーリーが終わってしまう方のルートって、どういうことが言いたかったのでしょうか？

相原：それは僕も聞きたいですね。いわゆる困難な道を選ばなかったというか、選べなかったっていうルートの意味を。

岡田：現実に目の前にあることだけをクリアすればいいという訳ではないっていうところの表現ですね。あの分岐の部分をどうしようかって話し合いを設けたりしたんですけど、常に持ち続けていく情熱みたいなものがあればと思って……。やっぱり真の目的として、自分はどういう風なスタンスで生きていくのか、みたいなところをストレートに出したかったんですよ。

相原：まいに「逃げるな」っていうのが選びにくいみたいですね。僕も最初は「そうかもしれない」を選んじゃったんですよ。実際、あんな小さな子に「逃げるな」って言ったら絶対泣きますよね(笑)。

──キャラクターについてお聞きしますが、セリフと同時にイラストの顔グラフィックが出ますよね。あの表情はどんなシーンのどのセリフでも合うんですが、そこまで計算なされてたんですか？

金子：それはねぇ……してます！

岡田＆相原：(爆笑)

金子：計算してるんですよ。マジですよ。

相原：何か後づけっぽい気がする(笑)。

金子：いやいや、ホントに。あの、自分で考えるときは大概「コイツどういう性格でどういう過去があって、今がこうなって」ということまで考えてるので、それを集約した表情を描いています。「こういうキャラだから」って念を押して、それをスタッフのみんなが膨らませてくれたっていうのもあると思うんです。

──不思議ですよね。妙にマッチしてて。

金子一馬 Kazuma Kaneko

電脳悪魔絵師として名の通った鬼才。すべてのキャラクターデザインを手掛け、また世界観やストーリー設定にも携わっている

岡田：キャラクターのセリフ自体もスタッフが5人とかで担当してて、そのいろんなシーンによってそれぞれセリフを作る人間が違うんですよ。そのコンセプトや設定の打ち合わせっていうのはすごく密にやっているんです。

──それでキャラクターがすごく立ってるんですね。細かい設定までスタッフの方々がしっかり理解していたから出た結果だと思います。

岡田：ある程度完成したところでも「やっぱりココはこうしよう」みたいなのもありました。

──セリフ回しが1人1人違ってて、面白いですよね。

相原：メッセージの数もすごく多いですよね。

岡田：うん、まあね。あんだけキャラクター立ってるからね。

──ADV画面では全員と話せるじゃないですか。その数だけセリフ量があるんですよね。

岡田：そうですね。最初に金子のデザインしたイラストの見た目で、すごくキャラが立ってましたよね。あのキャラに対して息を吹き込むっていうか、いろんな性格を出していく部分では今回のセリフ量は相当なものでしたから……。コンタクトはコンタクトでまた相当な数がありますよね。それがすごくいい形で表現できているかなって思いますね。

相原：そういう意味では、アクマにもずいぶん個性がありますよね。

岡田：ホントにいろんな側面からアプローチした結果かなと。今回のコンセプトは、キャラクターだけじゃなくてアクマたちがいろんなリアクションをするっていうのが大前提だったんです。その部分をいかに出していくかっていうのが最大のポイントだったんですよね。

キャラやアクマの声って空耳度が高いですね(笑)

──今回は『女神転生』とはちょっと離れてるんで、新しいアクマを出そうという試みはあったんですか？

金子：アクマ設定のスタッフもいますし、やっぱりいつも同じだと逆につまんないじゃないですか。だから結構マイナーなやつばっかり集めてきたんですよ。

──そのアクマのリアクションっていう部分もすごい苦労だったと思うんですが……。

金子：いや、割とそうノリで。

──えっ、何パターンもあるじゃないですか。

金子：ええ、まあ。その辺は力技ですけど、どちらかというとああいうのは書くよりもアイデア出す方が大変なんですよ。だから逆にあんまり肩肘張らないでストレートに考えたんです。それこそブキミちゃんがダァーッて泣くところなんかがいい例なんですけど。よくありがちでしょ？ だから、あえてそういうのもわざとやっちゃって。もっと悪ふざけしてもよかったかなぁと自分では思いますね。

──グラフィックで見られたので、目に見えてわかりやすかったですよね。踊れば喜ぶし、脅せば泣くし(笑)。便器系も楽しかったですね。

金子：ああいう変なのいっぱい出したかったんですよ、僕としても。

──グレムリンなんか、あの小さな体にポンポンとムチを隠してるんですよね(笑)。

相原：プレイヤーたちのために見せてやろうって隠し持ってるんですよ(笑)。

──アクマも個性的でみんな真似してますよ(笑)。

相原：「スチャ！」とか言っちゃったりするんですか？

──ええ、もう(笑)

相原：序盤の方、結構陽気なやつが多いから楽しいですよね。後半になってくるとそういうのあんまりいなくなるんですけど、ヴェータラはビックリしましたね。「チクショーッ！」って言うんですよ。それまで結構真面目な反応するアクマが多かったのに、そこでいきなり「チクショーッ！」はビックリしたなぁ。

岡田：でも音声はちょっと「空耳アワー」みたいになって、違うふうに解釈されてる部分もあるんですよ(笑)。

金子：違うふうに聴いて楽しんでいる方も多いんですよね。特に薬局の歌とか、僕はどう聴いてるんだかわかんないんですけどね。

──「瀕死大変」を「ピンチ大変」とか「臨死体験」とか聞き違える人が多いみたいですね(笑)。

金子：ああ、うまいっすね。それ。

岡田：臨死体験で反魂香かぁ(笑)。

相原：スゴイうまいっすね。そっちの方がいいんじゃないですか(笑)。

──空耳と言えばマークの戦闘中の声なんですけど、「ジーザス！」って言ってるんですか？

岡田：「ジーザス！」ですね。

──それが「じーさん」とか「じゅうたん」に聞こえるっていう(笑)。

相原：それ、ツライなぁ(笑)。あと「ハッペホッペ」って何言ってるのかわからないのもありますよね？

岡田：なんだっけそれ？

一同：ガンダルヴァ！

──リリムが「いいわぁ～♥」とか言うじゃないですか。あれはメロメロになる人もいますよね。

相原：チャーム状態になっちゃうんですね？(笑)。

──アクマの声もいっぱいありますしね。メインキャラクターの声は声優さんですよね？

岡田：ええ。

──アクマたちの声って誰なんですか？

岡田：あの～……社員全員です(笑)。開発スタッフだけじゃなくて、もういろんな人間で。

──じゃあ女性タイプのアクマの声は女性社員？

岡田：そうですね。

──いい声ですよね。あとはやっぱり“生ヒーホー”ですか(笑)。「ヒーホー」に惹かれてプレイしだした人間も結構いますよ。

相原：僕は最初「いいぞー」って聞こえたんですよ。空耳ですよね(笑)。

──男の子にはマークの「ペペペペ」が人気ありますよ。

岡田：あれは「ペルペルペルペル」って言ってるんだけど……。

金子：「ペルペル」自体が何だかよくわからないけど、彼なりの呪文らしいですよ。マークは空耳度が高いですね(笑)。空耳キングだな。

──ゲーム中の音楽とかCDになる予定はありますか？

相原：CDになると思いますよ。レコード会社からの要望も多いですしね。

──ミュージックコンポーザーは『魔神転生』シリーズの青木さんですよね？

相原：そうです。薬局の「ぼくらの街のおくすりやさん」をアレンジとかで入れられたらいいですね。

岡田：あれは、青木本人が歌ってますからね。

相原：キャラクターやアクマの声も、ボイスコレクションとかでCDに入ったりするといいですよね(笑)。

相原誠吾 Seigo Aihara

アトラスの顔である広報メンの1人。「演歌野郎」としても有名で、ラジオや雑誌など多方面で活躍中

──さて、5月号のインタビューでも少し伺いましたが、キャラクターイラストのモデルを教えていただけますか？ 主人公はTOKIOの長瀬智也で、マークは岡田さんということでしたが……。

金子：マークのやんちゃな性格が岡田さんなんですよね。コイツは帽子取るとキアヌ・リーブス系のパツキンボウズなんですよ。ゆきのさんは、モデルでドラマ「ロングバケーション」にも出てた“りょう”かな。マキは内緒です。いちおう女優さんってことで(笑)。アヤセはもう、神田うのをちょっとハーフっぽくしたイメージですね。

──じゃあ、南条くんは？

金子：彼は実はモデルいないんですよ。“こういうやつだよね”って作ってみたんですけど、すごくダサい塊なんですよね(笑)。いまどきオールバックで、でもそれに自信持ってたりして。

──ではエリーとブラウンは？

金子：あの頃から僕すごく「MAX」が好きで、エリーはその中の1人をモロ持ってきてますね。ブラウンは、最初描いてたときシャ乱Qの“つんく”にそっくりになっちゃって。あまりにも似ちゃったんで普通に戻した感じにしたんですよ。あとスネ夫っぽいイメージですね(笑)。

──そしてレイジですね。

金子：レイジはもう「ガッチャマン」ですよね。あのときちょうどタツノコにハマってて、コンドルのジョーと「愛と誠」のイメージをダブらせたんですよ。その「愛と誠」も劇場版の西城秀樹が誠を演じてたやつなんですけどね。

相原：レイジは結構しびれちゃいますよね。「GO！」とか「ペルソナッ！」とか。

──アクションも派手ですしね。

相原：ホントに西城秀樹だよね(笑)。

──他のキャラクターはどうですか？

金子：結構身近な人間をモデルにしてますよ。

岡田：反谷教頭とかねぇ。

相原：教頭をお見せできないのが残念ですね。もうそっくりですよ(笑)。

南条くんがあそこまで人気出るとは驚いたね

――ユーザーの反応で興味深いものはありましたか？

相原：ビックリしたのは某大手パソコン通信の南条くんファンクラブ！　〝勝手に作るなよ〟って、まぁ冗談ですけど(笑)

岡田：南条くんがあそこまで人気出るとはちょっと驚いたね。マークが結構人気出てくるのかなって思ったけど、意外と主人公の代弁者的な役にまわっちゃって……。自分としては南条以上にもっといけるんじゃないかなっていうのはあったんですけどね。

相原：意外でしたね。声も「ゆけ…」とか「まかせる」とか、他と異質ですしね。

金子：自分的にはゆきのさんとか人気出るのかなと思ってたんですけど全然ハズレですね(笑)。

相原：アヤセとゆきのさんは人気ないんですよ。

金子：あ、そうなんですか。エリーは？

相原：エリーはまぁまぁ。意外にブラウンも人気ありますよね。〝ブラウン〟という名の由来をみんながブルーになってるときに言うじゃないですか。結構ムードメーカーになってる部分もあるので、つらい冒険も楽しくなりますね。

――編集部ではエリー好きが多いですね。女の子はもうほとんど南条くんが好きみたいです。

金子：男の子はエリーをパーティに入れるといいですよね。

相原：そうそう。エリーでプレイするとモテモテで気持ちいいんですよ(笑)。最後のダンジョンって、これから大きな戦いが待ってるから普通憂鬱じゃないですか。それなのに、もうウキウキで入って行きましたからね(笑)。

岡田：(爆笑)！

――制作する過程で変更になったものとかはありますか？　例えば、容量の関係で削除せざるをえなかったものとかありましたか？

岡田：エンディングのムービーとか結構力入れて作ってたんですけど、容量的に入らないからバッサリ切って止め絵にしちゃったとかありますね。夜の女王が復活して雪がしんしんと夜の町に降り積もるところとか、凍りついていた氷が溶けていくところとか、結構カッコよかったんですけどね。

相原：それディレクターズカット版として出しませんか？(笑)。あ、そういえば開発の誰かから聞いたんですけど、セベク篇はマークと南条、「雪の女王篇」はアヤセとゆきのが固定キャラじゃないですか。それでブラウンとエリーが固定キャラのシナリオがあったらしいじゃないですか？

岡田：それは相当前の話だよ。構想段階だったらそういうのはいっぱいありますよ。初期は当たり前に試行錯誤してたから……。最初はオムニバス調で行こうとか思ってましたからね。

相原：でも全部盛り込めてたらスゴイことになってましたね。

岡田：本当にこの作品の試行錯誤は今までにないもので、構想化すると1年半以上なんですよ。何度も書き直ししては「だめだ！」って……(笑)。武多のワンマンショーも考えてたんですけどね。

金子：武多って結構〝ジャイアン〟的なイメージで考えてたので、「俺のリサイタルに来いよ」みたいなのがあったんですよね。

――そういうのも見たかったですね！　それでは『ペルソナ』の次回作のご予定は？

岡田：やっぱり皆さんの声を聞いているとぜひ作りたいなって思います。かといってただの続編を作るんじゃなくて、1からの出直しみたいな感じでやっていければいいなと思います。

――じゃあ、まったく違うものになったりもする訳ですね？

岡田：そうですね。今回は今までのシリーズと違うところも出せてるので、『真・女神転生』の他に『デビルサマナー』と『ペルソナ』という3つの路線が見えてきたのかなっていう気はしますね。でも、あくまで〝方向性として〟っていうところです。単純に『ペルソナ2』って出しちゃうのも面白くないなっていうのはありますからね。

――『真・女神転生III』の方はどうですか？

相原：構想だけはあるようなんですけど、みんな欲張りだから、いろいろやりたいみたいです(笑)。

金子：ま、そのうち岡田の方がとんでもないことを言い出すと思いますので……(笑)。

――最後に、読者へのメッセージをお1人ずつお願いします。

岡田：ホントにいろんな試みをして作品的にも非常に満足したものができたと思います。プレイしてくれた方もまだの方も、自信作の1つなのでいろんな形でプレイしてほしいと思います。「しゃぶり尽くして下さい」って感じで、どんどん楽しんで下さい。

金子：しゃぶり上手になれますよ(笑)。自分的にはストーリー設定に力を入れてたんですけど、それに対する反応が良かったんですよ。キャラを架空の人物と思わずに、「ああいうふうにこっ恥ずかしいことを言ってもいいのか」って共感していただけるといいですね。そんな感じでプレイしていただけるとホント嬉しいです。

相原：今まで自社のゲームを数多くプレイしてきましたけど、やっぱり仕事なんですよね。でも、『ペルソナ』は仕事抜きで楽しめた初めての作品なんです(笑)。ホント面白くて、最後までプレイしてエンディングを清々しい気持ちで見られたゲームは今までなかったので、「損はさせません」って感じですね。だから、たくさんの皆さんにプレイしていただきたいと思います。あとはプレイしてくれた方、本当にありがとうございました。次回作をお楽しみに！

――我々も楽しみにしています！　ありがとうございました。

『ペルソナ』大ヒット記念！ クリスマスキャンペーン

[illegible]

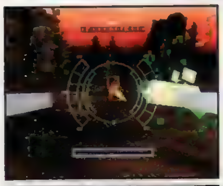
天国?
行き着く扉は天国?
それとも地獄!?
初回特典:
本製品をお買い上げのの方に、
特製キャラカードか
ポスターを
プレゼント!!
(無くなりしだい終了します。)
HEAVEN'S GATE
ヘヴンズゲート
●キャラクターアクションは
「ジャパン・アクション・クラブ」による動きを
モーションキャプチャーにより再現。
●あらゆる組合わせの連続技が可能で、
自分だけのスペシャルコンボもできる。
●ソルパワーをフルチャージして必殺技を決めろ。
プレイステーション専用ソフト ポリゴン格闘ゲーム (1~2人用)
好評発売中! 価格5,800円(税抜)
地獄?
© ATLUS / RACDYM
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー (7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

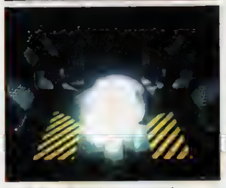
発動！

最終機動兵器

二〇××年、機動要塞が地球へ上陸。人類最後の希望はホバータンク「ガレオス」…。

●フル・ポリゴン処理によるリアルな独特の世界観を表現。
●広大なフィールドでのホバーリング移動が、他では味わえない臨場感を表現。
●アイテムによる武器変更や視点切り替えで壮快感抜群の攻撃が可能。





※画面は開発中のものです。

初回特典：
本製品をお買い上げの方に、
特製ステッカーかポスターをプレゼント!!
（無くなりしだい終了します。）

©ATLUS/PRE·STAGE

ガレオス

プレイステーション専用ソフト　3Dシューティング（1人用）
12月20日発売　価格5,800円（税抜）

至高のエナジー「プラチナオーラ」をまとう乙女を探し出せ!!

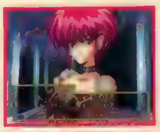
「いまどきのバンパイア」発売記念！
3大特典キャンペーン！！

- ●ミニドラマなどをを収録したシングルCD同梱!
- ●初回限定：メモリーカードシール付き!
- ●予約された方にはB2特製ポスターをプレゼント!

いまどきのバンパイア BLOODY BRIDE

プレイステーション専用ソフト　シミュレーションロマンス（1人用）
12月27日発売予定　価格6,800円（税抜）

©1996 ATLUS./アストロビジョン　※画面は開発中のものです。



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
株式会社アトラス

Who are Drift Master?

※画面は開発中のものです。

峠を攻め落とし、最強のドリフトマスターを目指せ。

峠道を舞台にしたレースをここに再現!選択可能のマシンは約20種類!
1P・2P対戦やタイムアタックに加え、
ヒルクライム・レース形式のタイムトライアルも用意!
またキャラクターを盛り込んだストーリー・モードも楽しめます。

とうげ・マックス
峠MAX
最速ドリフトマスター

●2P対戦可能　●ネジコン対応
プレイステーション専用ソフト　3Dレースゲーム（1～2人用）
1月発売予定　予価5,800円（税抜）

©ATLUS/CAVE 1997

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00～18:00　祝日除く　インターネットアドレス　http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

PlayStation
パズル雑誌とゲームソフトが合体!
問題に答えて景品を当てよう!
パズル雑誌で人気のナンバー・クロスワードを題材に本格ゲーム化!
難易度別に約240の問題を用意し、
音やアニメがパズルを楽しく演出します。
廣済堂出版の雑誌「クロスワードハウス」とのタイアップによる問題を解いて、
景品応募に参加しよう!!
デジクロ
クロスワードハウス監修 デジタル・ナンバー・クロスワード
プレイステーション専用ソフト パズルゲーム（1人用）
好評発売中 価格4,900円（税抜）©ATLUS/AI 1996
本物は、RPGの世界を変える。
多感な青春時代、だれもが人生を大きく左右する選択にせまられる。
この時、冷静に自分を見つめ直せる人は意外と少ない。
本当の自分を発見する
これは簡単そうで難しいこと。しかし、すべてはここから始まりここに帰結する。
女神異聞録
〜ペルソナ〜
プレイステーション専用ソフト ロールプレイングゲーム（1人用）
好評発売中 価格6,800円（税抜）
©ATLUS 1996
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 neGcon は(株)ナムコの商標です。
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

PlayStation
Party Time!
リズ
注意！
プレイステーションとテレビがないと遊べません。
リズム感のない方お断り。
音をしぼるとつまらない。
攻略本は、意味がない。
テクニックでは越えられない壁。
誰に負けるかわからない。
パラッパラッパー オリジナルサウンドトラック 12.12 Release ¥2,000 (TAX IN)/Sony Records

ム感、ア〜リマスカ？

リズムカン、アタリマス。

抽選で88名様に「リズム感きょうせいグッズ」さしあげます。
ハガキに住所・氏名・年令と、タマネギ先生の道場の名前を書いて送ってね！宛先：〒107東京都港区赤坂8-5-26赤坂DSビル2F ソニー・コンピュータエンタテインメント「パラッパ係」
応募期間：1997年1月31日まで（当日消印有効）

つまり、まったく新しい。

リズムアクションゲーム

パラッパ ラッパー™

好評発売中 4,800円 標準価格（税抜）

SCPS-18002

SONY

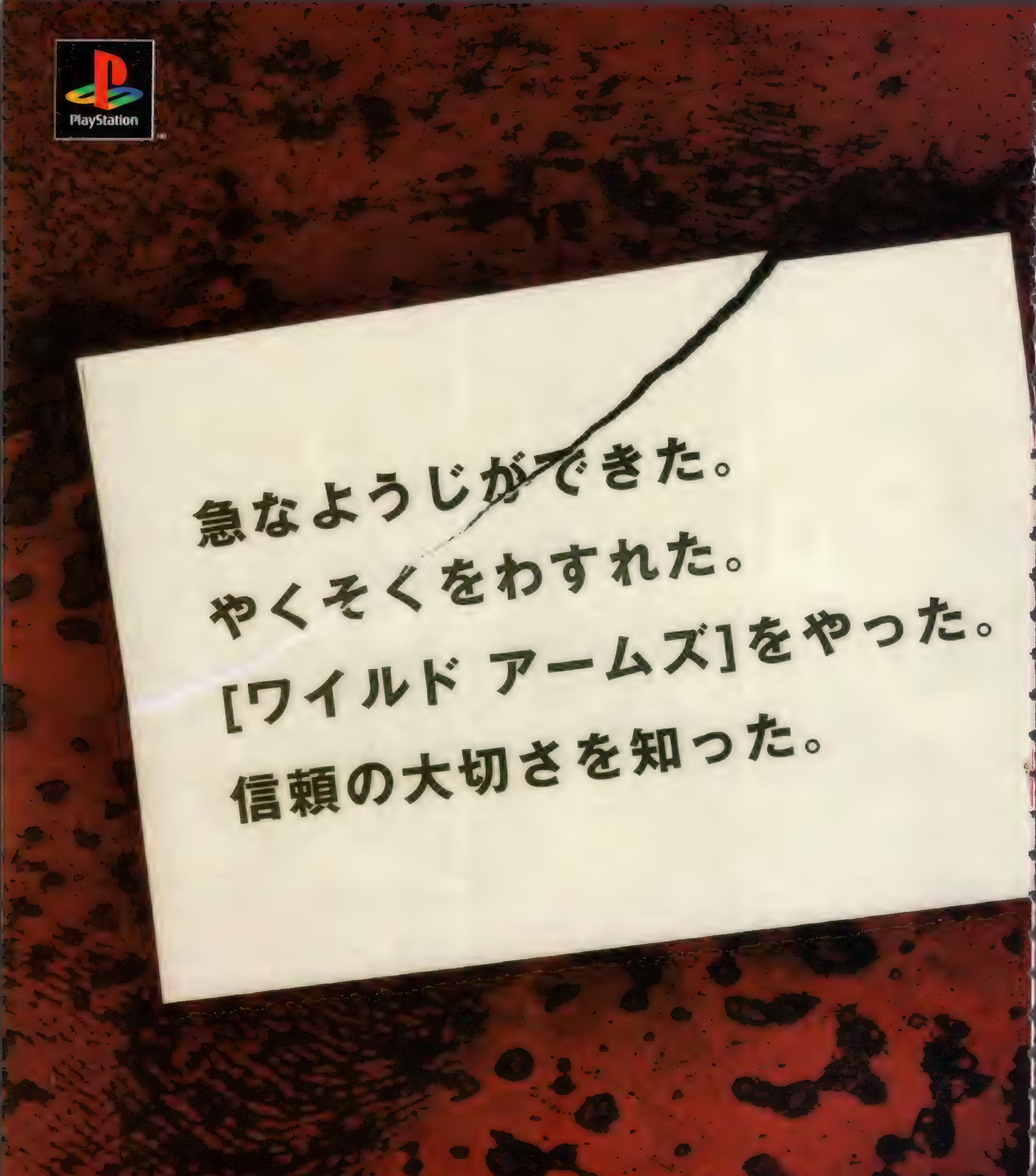
GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

RGStyle™ © Rodney A Greenblat/Interlink © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. ※"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444

COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation
史上空前!?の
3D手前・奥スクロールアクションゲーム!
クラッシュ
バンディクー
絶賛発売中!!
"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc.
©1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code ©1996 Naughty Dog, Inc. All rights reserved
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです

プレイステーション。
次の主役はこいつだ!
「クラッシュ・バンディクー」。
前後左右・手前・奥。
跳んで、走って、回る回る。
アクションゲームの新境地。
3D手前・奥スクロールの世界を
家族みんなで体験しよう!
価格はファミリー価格の
4,800円。
NAUGHTY DOG
universal interactive studios
SONY



©1996 Sony Computer Entertainment Inc. ※ " "マークおよび"PlayStation"は

数奇な運命にあやつられた3人の若者達。
果てしなく広がる枯れた大地。
彼ら3人の目的とは。
そしてアームズの謎とは。
アクション性の高いフィールド。
3Dフルポリゴンバトル。
The RPG [ワイルド アームズ]。
The RPG.
WILD ARMS
ワイルドアームズ™
12月20日発売
標準価格5,800円(税抜)
SCPS-10028
SONY
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL03-3475-7444

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間 月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00 午後1:00~5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間 月曜日~金曜日（祝日を除く）午前10 30~12 00 午後 1 00~5 00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間 月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00/午後1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI
SEGASATURN
PlayStation
じっきょう
実況おしゃべりパロディウス™
forever with me
フォーエバー・ウィズ・ミー
それは衝撃の体験、笑撃の冒険。
ばくてり屋の「幻のタコヤキ」は、どこに?
お約束！2人同時プレイが可能
「極上パロディウス」以来の怒り攻撃採用。「ツインビー」でおなじみの投げ攻撃採用。
ついに実現！あの八奈見乗児と小原乃梨子が実況担当
パロディー精神を追求した、知る人ぞ知る2人の実況。
とっても親切！セーブ機能搭載
実況おしゃべりパロディウス
～forever with me～
オリジナル・ゲーム・サントラ
●業界騒然。全曲マルチレコーディングによる豪華サウンド。
●怒涛の47曲。全曲リアレンジ。
●開発者によるメッセージ&楽譜のブックレット。
●他じゃ聴けない。金月真美ボーカル曲「ときめき人の踊り～夢色の毎日」収録。
12月21日発売 定価 ¥2,200(税込) KICA-7730 (LC159)
セガサターン版12月13日発売
プレイステーション版12月20日発売
4,800円
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
KONAMI
© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/宮崎出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)午前10:30～12:00/午後 1:00～5:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI
ゲーム「ときめきメモリアル」で
大人気の藤崎詩織待望の
デビューシングルついに発売！
財津和夫、尾崎亜美のさわやかメロディを
あなたのもとにとどけます。
藤崎詩織デビューシングル
フジテレビ系「上岡・ヒロミの花も嵐も」エンディングテーマ
教えてMr.Sky
作詞：森雪之丞　作曲：財津和夫　編曲：根岸貴幸
風と一緒に行こう
作詞：尾崎亜美　作曲：尾崎亜美　編曲：富田素弘
In Store Now
Produced by Konami Artist Products
KIDA 7618 ¥1,000(incl.tax)
KONAMI
Distributed by
KING RECORDS

読者のキミが1位を決める!

各ゲーム雑誌の編集者が貴重な睡眠時間を削って作った力作の数々!
キミのプレイしたいゲームを選んで応援しよう!!

Entry No. 1 THE PLAYSTATION

●詳しい情報は 12月27日号 (12月13日発売)

■ゲームタイトル 超次元戦記 犬フラッシュ(INU FLASH)

■スタッフ 原作「ヘヴォイ犬」(未発表作品):作山文一 制作とか:作山文一 横やりとかジャマ:空前のエキストラ動員 あきらめ:秋山 勤(担当編集)

■ストーリー
犬は悪い人間たちに改造され、たいへん困っていた。そしてついに、人間たちに対する彼の怒りが爆発する!! 暴れ出した犬は、母親を捜す旅に出たのだ。「オレ、なんだか強いじゃん」。生後3ヵ月の命が今、燃え上がる!

■セールスポイント
なんだかヘボい犬がシリアスなステージを駆けめぐる、アンバランスでハードなゲーム展開を見ろ! 人間たちが送り込む様々な改造動物たちを見てコケろ! あのソフトバンク・孫正義社長も非推薦の問題作、ついに登場!!

Entry No. 2 電撃PlayStation

●詳しい情報は Vol.36 (12月13日発売)

■ゲームタイトル 「エビルマテリア ~クマンゲリオン2~」

■スタッフ 企画・ストーリー・プロデュース・おやぶん:魔王29才くん ゲームデザイン・鉄砲玉:編集中川 スペシャルサンクス・窓口:へたくそ王 チギラ

■ストーリー
「お嬢さんは魔物にとりつかれています…」精神の暗黒面に巣喰う影……。心触魔分析のスペシャリストが意識の海へダイブする! はたしてキミは、正体不明の魔物本体を撃ち滅ぼすことができるだろうか?

■セールポイント
なんと世界初! 探索型3DSTGが大完成! 電撃PS(床部おバカさん班)がお贈りする超クソゲー第2弾。まあツクールだし、つまらなかったら自分で直しておもしろくしよう! 詳しい内容は電撃PS36号(12/13売り)で!

Entry No. 5 ファミ通PS

●詳しい情報は 1/3・17合併号 (12月20日発売)

■ゲームタイトル シミュレーター

■スタッフ 斉藤和紀 阿部浩士

■ストーリー
僕は、最新鋭戦闘機"PSXⅡ"の試乗会に参加することになった。そろそろ戦闘機を買い換えようと思っていたのでちょうどいい。どれどれ、乗りごこちはどうかな……。

■セールスポイント
ただパーツを組み合わせただけの単調なシューティングゲームにならないよう、敵キャラクターの配置や動きにこだわり、制作しました。

Entry No. 6 ファミマガWeekly

●詳しい情報は 1月3日号 (12月20日発売)

■ゲームタイトル IN THE FIRE(仮題)

■スタッフ プランナー兼プロデューサー:小倉 賢 デザイン兼バランス調整:柏又和宏

■ストーリー
第2次大戦末期、ドイツ軍内部に浸透していたスパイ(プレイヤー)はドイツ軍が開発した新兵器と、それを使用しての実戦計画書を入手する。一刻も早く、これを連合国に届けるべく、彼はMe262を駆って飛んだ…。

■セールスポイント
行く先に立ち塞がるドイツ軍の新兵器群。そして、刻々と迫るルフトバッフェの精鋭たち。果たしてプレイヤーはベルリンからロンドンまで逃げられるのか? 追われる者の緊張感を再現した点に注目してほしい!

編集部がツクールで作ったゲームを無料でプレゼント。さっそく応募しよう!

応援方法はふたつある!

＊どちらも応援ポイントは1点となります。

応援方法その1 ハガキで応援!!

官製ハガキに遊んでみたいゲームの番号をひとつだけ書いて、下の宛先まで送ってください。応援してくれた人の中から抽選で合計1,000名様にプレゼントを差し上げます。(当選は賞品の発送をもってかえさせていただきます。)

プレゼント賞品はコレだ!!

キミが応援してくれたゲームがセーブされたメモリーカード……100名様
プレイステーション用アスキーグリップV……400名様
『3Dシューティングツクール』テレホンカード……500名様

☆編集部作成のゲームは『3Dシューティングツクール』のソフトがないと遊べませんのでご注意下さい。編集部作成のゲームについての詳しい内容は、各雑誌をご覧ください。

応援方法その2 応援してくれた人全員に無料でコピーサービス!!

編集部作成のゲームを絶対に手に入れたい方は、キミのメモリーカードを下の宛先までお送りください。全員にもれなく、ご希望のゲーム1種類をメモリーカードにコピーして返送いたします。

ご注意:※メモリーカードの空き容量は8ブロック必要です。空き容量が足りない場合は、セーブできませんので、ご注意下さい。※運送の際のメモリーカードの破損については保証しかねますので、充分にご注意下さい。

●宛先:〒174-91 板橋北郵便局私書箱15号 株式会社アスキー 『3Dシューティングツクール・コンテスト』事務局係
●裏面:郵便番号・住所・名前・年齢・職業・電話番号・応援するゲームの番号・応援したい理由を明記して下さい。
●応募締切日:平成9年1月31日金 当日消印有効
★問い合わせ先:03(5998)2947 (時間:月~金曜日9:00~17:00(祝・祭日を除く))

"PlayStationマーク"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

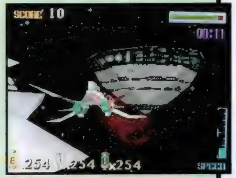
Entry No. 3 HYPER プレイステーション

●詳しい情報は 2月号 (12月27日発売)

■ゲームタイトル HARMAGEDON GAL(ハルマゲドン・ギャル)

■スタッフ エグゼクティブ・プロデューサー:岡村尚正 プロデューサー:滝口雅志 なんでも屋八兵衛:後藤 勝

■ストーリー
西暦2099年、百年遅れの最後の審判を下すべく月の地底奥深くに恐怖の大王が出現する。西洋の魔女のような姿形の恐怖の大王は、衛星軌道の防衛線をも突破し、地球へと降り立つ。果たして人類は生き残れるのだろうか……。



■セールスポイント
月の地底→月面→軌道上→地球基地と、襲い来る魔女の群。まるで『謎の円盤UFO』のような設定ですが、このストーリーの流れに沿った劇的なステージ展開が本作の見どころ。最終地球ステージに、君は時の涙を見る!?

Entry No. 4 WEEKLY ファミ通

●詳しい情報は 1月3日号 (12月20日発売)

■ゲームタイトル BATORU・A

■スタッフ 監修:水ピン タイトル:福田有宵 制作:上妻電波 すずえり

■ストーリー
悪のにせ社長に乗っ取られた、愛するアスキーを取り戻せ!! 愛機スーパーしゃちょうヘリ(コードネームはN)に乗り込み、にせダビスタ、にせウィズ、にせミニ四駆、にせ社員をすっきりさっぱり皆殺し。ポロリもあるよ。

■セールスポイント
一部(含む編集長)で大問題の愛社精神あふれる話題作が、頭の悪いタイトルで大登場!!『ダビスタ』や『ウィズ』、『ミニ四駆』といったアスキーおなじみのゲームを、『3Dシューティングツクール』のスペックを無視して大再現!

※画面写真は開発中のものです。仕様は予告なしに変更することがあります。

Entry No. 7 PlayStation Magazine

●詳しい情報は 12月27日号 (12月13日発売)

■ゲームタイトル 3Dシューティング イヌ(仮題)

■スタッフ プロデューサー&デザイナーとか全部やりました:高橋一義

■ストーリー
夜空を飛ぶ1匹のイヌ(雑種♀)。しかし、何で飛んでいるのかは誰も知らない…。気分良く飛んでいたイヌの前に現われた謎の物体とは…?

■セールスポイント
ポリゴンイヌの飛びっぷりに注目!! 夜の街を飛ぶイヌ、弾を撃ちながら敵を蹴散らすイヌと、もうイヌマニア必見! 完成目前っス。

理想のゲームを作ってみよう!

3Dシューティングツクール

PlayStation

●3Dシューティングゲーム作成ソフト

'96・12・20 ON SALE

標準価格¥5,800(税抜)

© 1996 ASCII Corp./SUCCESS /RUBICOM/SPARKS

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

3D シューティング

3D SHOOTING TKOOL

ポイント別 こんなにスゴイ「3Dシューティングツクール」

どのくらいこの『ツクール』がスゴいのかを3つのポイントに分けて紹介！

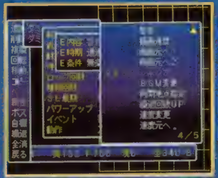
1 オリジナルモデルが作成可能！

このソフトには、あらかじめ胴体や翼などのパーツが入っている。これらを組み合わせていけば、カンタンにオリジナルのメカが作れてしまうのだ。オリジナルのメカは、自機やボス、ザコと好きなように設定できる。イメージに合わせてモデルを作ろう。

◀胴体だけでも、すごい数のパーツが揃っているぞ。

▶位置を確認しながら、パーツを組み合わせていこう。

2 各ステージごとに細かい設定ができる！



▲ステージごとにイベントなどの設定が細かくできるようになっているのだ。

各ステージごとに、背景や地面のパターン、そして使用するモデルが設定できるようになっている。つまり、ステージごとにまったく違った構成のゲームも作れるということ。どう生かすかは、作り手次第だ。

3 サンプルゲームが3つも入っているぞ！

3つのサンプルゲームには、このソフトでできる演出がふんだんに盛り込まれている。これらをプレイして、ゲーム作りの参考にしよう。

▲こんな演出ができるという見本的作品。

▲魔女が自機のファンタジックな作品。

◀上級者向けのハードな作品となっている。

3Dシューティングツクールはじめて物語

まんが●岩瀬さとみ

読むだけでみるみるわかる（きっと）。マッハで、すごいミラクルな空想科学マンガがこれであります。は、隊長！

3Dシューティングツクール

ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	12月20日		

手軽にシューティングが作れちゃうのだぁ！

他機種で大好評の『ツクール』シリーズ。このシリーズPS第1弾が、『3Dシューティングツクール』。その名の通り、難しい知識がなくてもカンタンに3D・STGが作れるイカスヤツなのだ。自機の攻撃方法やステージの設定、さらには特定の敵を倒さないとステージの最初に戻るなどのイベントも自由に設定可能。作り方次第では、市販のSTGよりもおもしろいのができちゃうかもしれない、楽しさ無限大（?）のソフトなのだ。

3D SHOOTING TKOOL

おいしい3D・STGの作り方

ここでは、チャート式に3D・STGの作り方を覚えていこう。これさえ読めばバッチリだ。

1 まずはテーマを決める

まずはどんなゲームにするか設定を考えよう。なぜなら、最初に世界観やキャラクターが決まっていないと、統一感のないゲームになってしまうからだ。これらを決めておけば、あとはそれにそってデザインをしていけばいいワケで、結局は自分がラクになるのだ。このとき、一緒にストーリーも作っておくとゲームに広がりが出るぞ！

2 モデル作成

▼作ったモデルは10種類までセーブ可能。

テーマを決めたら、自機やボス、ザコなどのキャラを作ろう。ただしパーツはSF的なものが多いので、それを考えて作らないといけないぞ。

ツクール

3 ステージごとに編集

いよいよ、ステージごとに編集を始めよう。モデルを出現させたい位置に配置していくのだ。この位置でゲームのデキが決まるぞ！ またイベントやフラグなど、ステージごとの細かい設定をするのもここだ。

4 テストプレイ

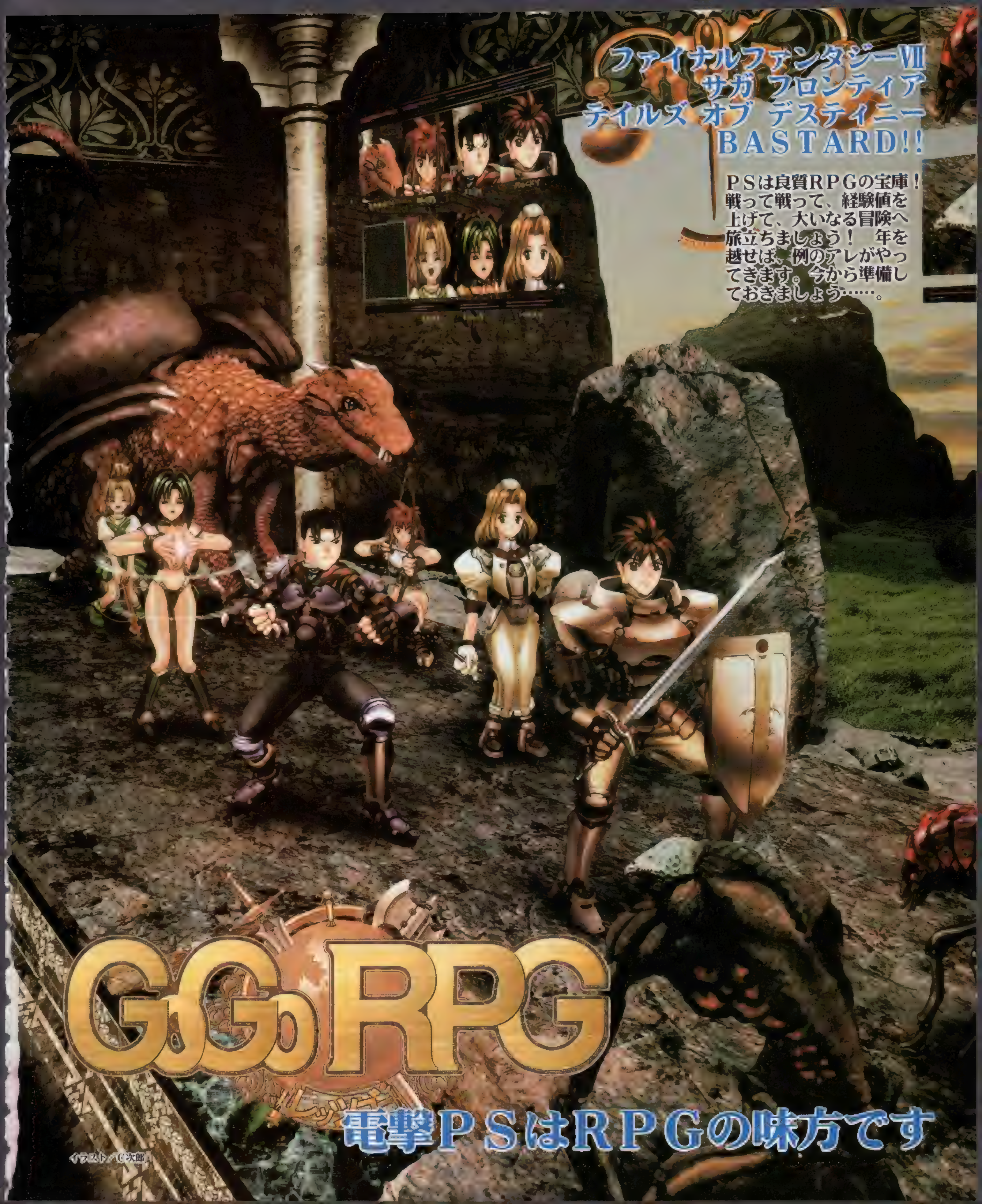
ゲームが一応の形になったら、テストプレイをしよう。ここで、全体のバランスやヘンな場所がないかをチェックし、修正を加えていくのだ。

大完成

1～4のすべてが終わったら、ついに完成。できたゲームは1人で楽しむのもよし、人に自慢するのもいいかもね！ また、友だちと作ったゲームを交換してみるのも、楽しいかもしれないぞ

©ASCII CORP.／SUCCESS／RUBICOM／SPARKS

PlayStation
PIONEER LDC
魔法少女
プリティサミー
PART 1
In The Earth
魔法少女
プリティサミー
絶賛放映中!
●テレビ東京系
ラブラブ
プレイステーション用地上最強
熱血美少女アドベンチャーゲーム
©AIC / PIONEER LDC,INC.・テレビ東京・SOFTX
1996年12月20発売!!
SLPS-00645~6/ ¥6,800(税抜) / CD-ROM 2枚組
●パイオニアLDCホームページ「八方美人」
http://www.pioneer.co.jp/pldc/hpbj.html



ファイナルファンタジーVII
サガ フロンティア
テイルズ オブ デスティニー
BASTARD!!

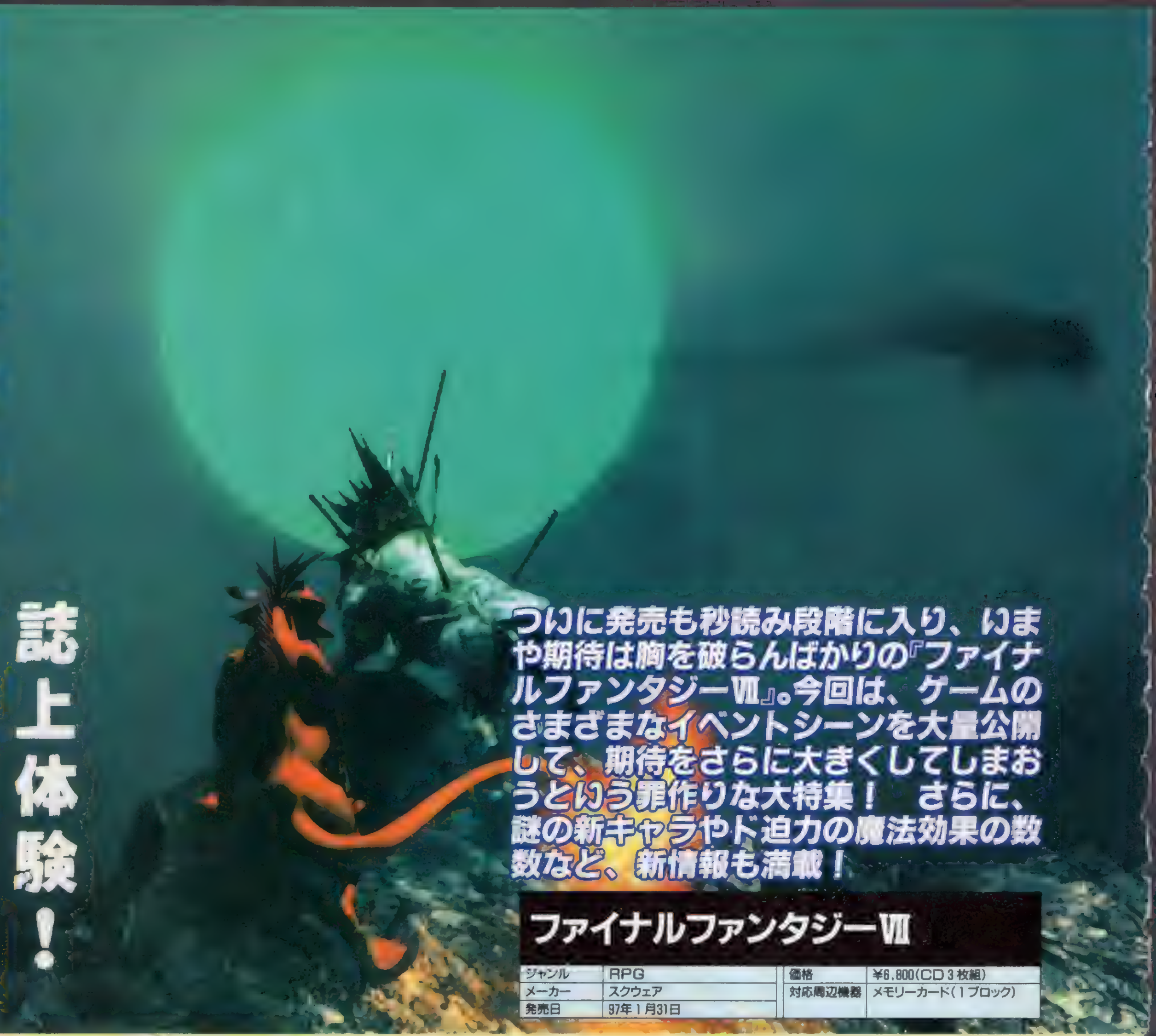
ＰＳは良質ＲＰＧの宝庫！　戦って戦って、経験値を上げて、大いなる冒険へ旅立ちましょう！　年を越せば、例のアレがやってきます。今から準備しておきましょう……。

GOGO RPG

電撃ＰＳはＲＰＧの味方です

イラスト／G次郎

FINAL FANTASY VII



誌上体験!

つひに発売も秒読み段階に入り、いまや期待は胸を破らんばかりの『ファイナルファンタジーⅦ』。今回は、ゲームのさまざまなイベントシーンを大量公開して、期待をさらに大きくしてしまおうという罪作りな大特集！　さらに、謎の新キャラやド迫力の魔法効果の数数など、新情報も満載！

ファイナルファンタジーⅦ

ジャンル	RPG	価格	¥6,800(CD3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年1月31日		

●10人目のキャラクター

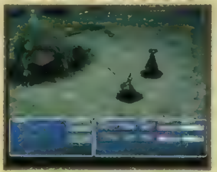
セフィロス登場!

今回新たに発表されたキャラクターは、銀髪と片手に持った長剣が特徴の美剣士、セフィロス。かつては神羅カンパニーのソルジャー部隊最強の戦士だったが、現在は行方不明。詳しい生い立ちなどは謎に包まれている。果たして、神羅最強の戦士であった彼が、物語にどう関わってくるのだろうか？　もし仲間になってくれるなら、心強い味方となってくれるハズだが…!?

クラウドの憧れ 神羅最強のソルジャー

セフィロスは、クラウドやティファと同じニブルヘイム出身。クラウドは、セフィロスに憧れ、彼と同じソルジャーになるために村を飛びだしたのだ。2人が再会する日は来るのだろうか？

▲ニブルヘイムでの回想か


▲一緒に戦ってくれることも？

魔晄、神羅、チョコボなど数々のイベントを体験!

イベント大特集

Event

〈イベント〉……その1

ゲーム中に起こるイベントの数々からほんの一部をわかりやすく分類して大特集!
キャラクター同士の人間関係が徐々に明らかになってきたぞ。これらのイベントがどんなシチュエーションで起こるのかは、実際にゲームをしてみてのお楽しみ!

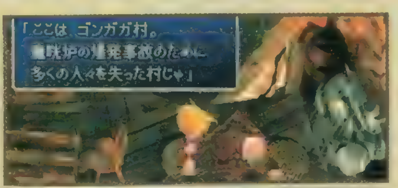
魔晄炉

魔晄の力を使った発電施設 世界各地に散らばる神羅の象徴

魔晄の力を汲み上げ、エネルギーに変換する魔晄炉。人々の生活に欠かせない重要な施設であり、また、反神羅組織アバランチのターゲットの1つでもある。そのためか、序盤から物語に大きく関わってくる。

✸魔晄炉の事故があった村

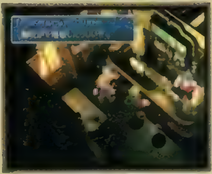
村のすぐ近くで起こった魔晄炉の事故が原因で、多数の死傷者が出たゴンガガ村。ジャングルの中に拓けたこの小さな村では、魔晄炉の事故による影響や、その恐ろしさを知ることができそうだ。当然、村の者は魔晄炉を快くは思っていないだろう。



▶村長は健在のようだ。ここで魔晄炉の情報も聞くことができそう。村には犠牲者の墓もあるようなので、一度立ち寄ってみよう。

✸カームでのウワサ話

ミッドガルの近くにあるカームの街では、ミッドガルのウワサ話を聞くことができる。さすがに場所が近いだけあってか、事件や事故の話が伝わってくるのも早いようだ。ここで、ミッドガルに関する思いがけない情報を聞くことができるかもしれない。



▶魔晄炉破壊のニュースが伝わっている。

▶スラム街を見下ろすミッドガルのウワサ。

✸爆破ミッション…その後

オープニングイベントでもある、アバランチによる魔晄炉の爆破ミッション。その直後のシーンがコレだ。爆破に成功して、意気揚々と引き上げるメンバーたちのセリフから、魔晄炉の爆破はこの星のためになると信じていることがうかがえる。

▶手段はともかく、動機は純粋。

▶爆破を完了して、ほっとひと息のメンバー。

✸アバランチの声明文

ミッドガルで、神羅カンパニーに対するアバランチの声明文を読み上げる市民の姿。無尽蔵のエネルギーなど存在しないことはわかっていても、魔晄のエネルギーなしでは生活できない。これを読む市民の感情は、さぞや複雑なことだろう。

▶壁に掲げられた声明文を読む市民。

▶星の救世主。本当にそうならいいのだが。

神羅 ShinRa Electric Power Company

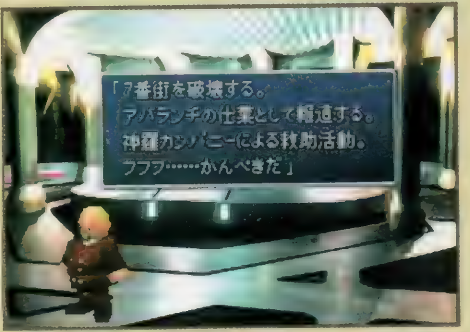
神羅カンパニー

魔晄炉を支配する超巨大企業

魔晄都市ミッドガルの事実上の支配者である神羅カンパニー。魔晄炉を支配し、絶大な力を持っているがゆえに敵も多く、反神羅組織アバランチとの間には争いが絶えない。

✸プレジデント神羅登場

メインの登場キャラクターたちはアバランチ側に属しているため、当然、敵はこの神羅カンパニーということになる。その神羅カンパニーの代表であるプレジデント神羅の、なかなか板についた悪役ぶりが見て取れるのがこのイベントだ。これは、自ら街の一部を破壊して、それをアバランチの仕業にしてしまおうという、策略を巡らせているシーン。ついでに神羅による救済活動によって、市民の支持を得ようという一石二鳥の作戦だ。これを見るだけでも、プレジデント神羅の悪どさがよくわかる。もしこれが成功すれば、アバランチの立場は危ない状況に立たされることになるが……?



▶社長の汚い策略。果たしてこの策略は成功してしまうのだろうか?

✸仕事に誇りを持つ神羅の社員たち

神羅カンパニー内で出会う人々との会話で、上層部がどんなに汚いことを行っていようが、現場で働く人間は何も知らないということがよくわかる。さすがに大企業だけあって、多くの社員は神羅の一員であることに誇りを持っているようだ。

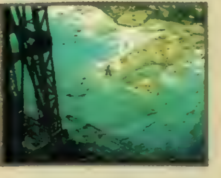
▶仕事に生きがいを感じる神羅の社員。

▶現場の人間は純粋のようだが…。

✸海の汚染は神羅の仕業?

この世界にももちろん海はある。しかし、海はすっかり汚れてしまって魚がほとんど捕れなくなっているらしい。この海の汚染にも、裏には神羅が関わっている可能性がありそうだ。汚染具合が気にかかるが、かろうじてイルカは住めるようだ。

▶海辺の街にて。汚染は神羅の仕業か?



▶中央のイルカの姿が気になる。

©1997 スクウェア イメージイラスト/天野喜孝、キャラクターイラスト/野村哲也

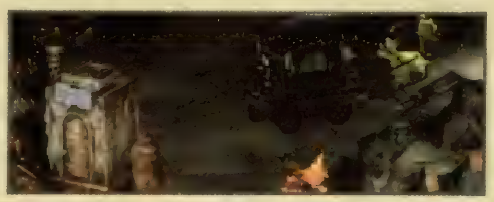
チョコボ

ただの乗り物ではない！　今回のチョコボは大活躍する!?

いまや『FF』シリーズになくてはならないキャラクター(?)となったチョコボ。もちろん『VII』でも大活躍してくれる。ミニゲームとして"チョコボレース"が楽しめる他、チョコボに絡んだイベントも多数用意されているようだ。

✸公園を横切るチョコボ車

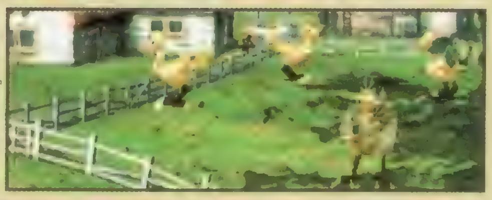
以前紹介した、イベントで登場する「チョコボ車」の姿をゲーム画面で確認。スラムのさびれた公園で、クラウドたちの背後を横切っていくという場面なのだが、このまま２人は、チョコボ車に乗り込むことになるのか。



▶走り行くチョコボ車を見送るクラウドとエアリス。クラウドの手が、さりげなくエアリスの肩に乗っているところに注目!?

✸チョコボ牧場

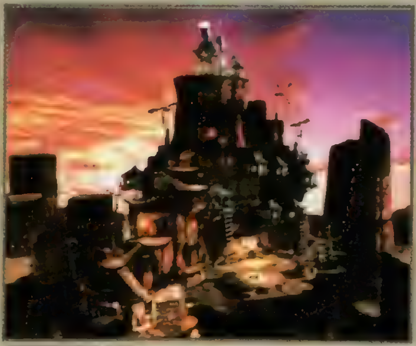
チョコボを育てているチョコボ牧場では、飼育用のチョコボたちと出会うことができる。ここで、チョコボを借りることができればいいのだが…。人間の手によって飼育されたチョコボは、野生のチョコボとどんな違いがある？



▶牧場の中を駆け回るチョコボたち。レース用か、乗用に飼育されていると思われる。チョコボの調教師もいるのかな。

✸チョコボの秘密？

チョコボ牧場では、野生のチョコボを捕まえるための秘訣を教えてもらうことができる。どうやら、「チョコボよせ」のマテリアを装備していないとチョコボには会えないらしい。さすがにチョコボ、簡単に乗れるほど甘くはなかった!?



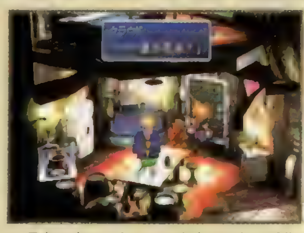
コスモキャニオン

神秘的な雰囲気の"星の渓谷"。ここには何か秘密が隠されている

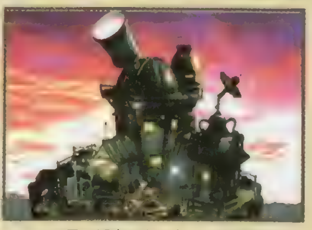
世界中から「星命学」を求める者が集まってくる渓谷の集落、コスモキャニオン。この場所に関する情報は少ないが、岩山の頂上には天体望遠鏡らしきものがあるので、星の動きを観測できる場所のようだ。ここで、この星や宇宙に関する重要な情報を得ることができそうだ。

✸星が死ぬ……？

コスモキャニオンに住む老人がもらした「星が死ぬ」という言葉を、思わず反復するクラウド。両者が交わした前後の会話がハッキリしないので詳しい判断はつかないが、何か大きな災いが近づいていることを予感させる。星が死ぬとは、やはり、この星のことだろうか？　すると原因はやはり神羅!?



▲長老の家だろうか？　中身はかなり近代的で、電気（魔晄？）も通っている様子。

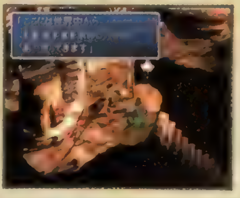


▲これで星を観察できそう。この望遠鏡をのぞけるイベントもあるかな。

✸星命学とは

星命学に関する詳しいことは不明だが、星に関する研究であることは間違いない。研究者が世界中からコスモキャニオンに集まってくることを考えると、星を観測できるのはここだけなのか。それとも、大きな秘密が隠されているのだろうか。

▼入口の門番？　すんなり通してくれるだろうか。



✸何かが封印されている

コスモキャニオンに住んでいる子どもの情報によれば、ここには何かが封印されているようだ。それが最近封印されたものか、あるいはただ伝承として残っているだけなのかは不明。事情に詳しい大人に聞いてみるしかなさそうだ。

▼子どもの噂話では話がよく見えない。他から情報を集めよう。

✸コスモキャンドル

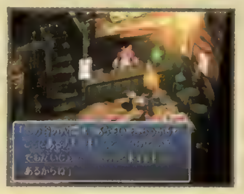
はるか昔から燃やされ続けているというコスモキャンドル。天体望遠鏡があるかと思えば、こんなファンタスティックな代物まで存在する。このキャンドルの灯は、ここに住む人たちにとって何か重要な意味を持っているのだろうか。

▼生活上、この明かりが絶対必要というわけではなさそうだが…。

✸武器はレプリカ

コスモキャニオンで暮らす人々は争いを嫌うため、武器屋で売っている武器のほとんどはレプリカ（模造品）となっている。争いを嫌うのはわかるけど、何でわざわざレプリカを売るのだろう？　やはり外敵に対する威嚇のため？

▼一応、ちゃんと使える武器もあるのでちょっと安心。

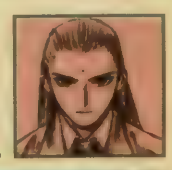


ターークス

ソルジャーを管理する特殊部隊。ここにもさまざまな人間関係が…

タークスは、ソルジャーに適した人材の発見からスカウト、育成を行う神羅の特殊部隊。総勢4人からなり、個性的な面々が揃っている。元ソルジャーであるクラウドなら面識があるだろうし、エアリスの知り合いもいるようなので、物語に複雑に絡んできそうだ。

✹ツォンとエアリス



チームのリーダーでもあるツォンとエアリスが、かつての知り合いだったことが判明する衝撃のイベント。過去にどんなことがあったのかはこの段階では不明だが、ほとんど関係がないと思われたタークスとエアリスをつなぐカギだけに、今後の展開が非常に気になる。また、ツォンの口ぶりからは、エアリスのことをそう心憎くは思っていないようだ。しかし、優しい言葉をかけるツォンを不思議がるエアリスの様子を見ると、あまり良い思い出ではないのかも…。

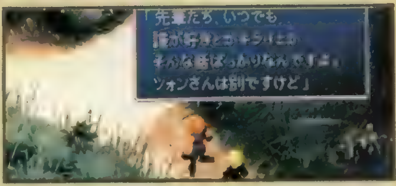
✹変なしゃべり方のレノ

お調子者のレノは、語尾に必ず「…ぞ、っと」をつけるという独特なしゃべり方をする。しかし、ふざけた口ぶりの裏に、冷酷な本性を隠している、あなどれない男なのだ。

▶アバランチを前にしても、このしゃべり方を忘れない。

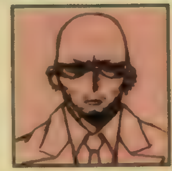
✹タークスの日常…？

タークスのレノとルードの日常的な会話は、誰が好みとか、あの娘がキレイとかといった、もっぱら女の子の話題に集中しているようだ。女性であるイリーナにはくだらない話に思えるかもしれないけど、これはよくあること。でも、神羅のお固いイメージを考えると、かなり意外だ。

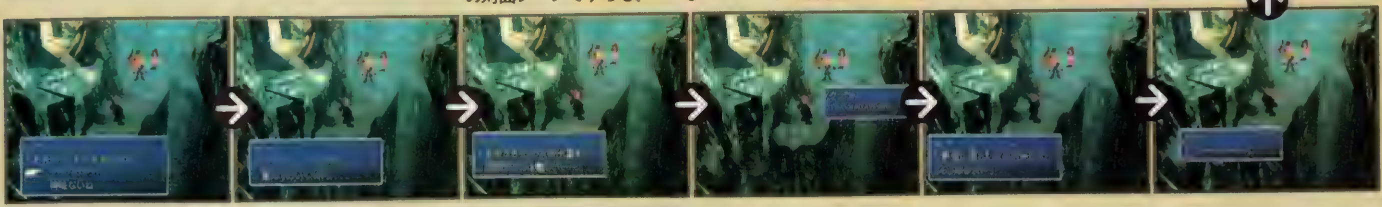


▶レノとルードの日常的な会話について、文句を言うイリーナ。クラウドに気さくに話しかけるところをみると、この娘もまた神羅のイメージからはほど遠い。

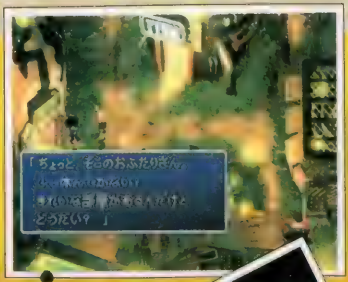
✹会話が苦手なルード



レノとコンビを組むことが多いルードは、無骨で凶悪そうな外見に似合わず、非常にシャイな性格で、他人との会話が大の苦手。同じく無口なクラウドとの対面シーンですらも、いいように言い負かされるという有り様だ。コンビを組んでいるレノとはまるで正反対の性格だが、それゆえに気が合うようで、ボケとツッコミの絶妙なコンビネーションを見せてくれる。

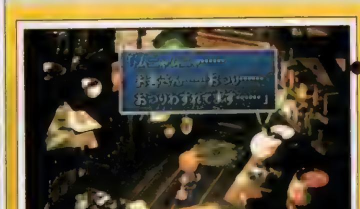


こんなミニイベントもあるよ!



ウォールマーケットで…

スラム街に広がる闇市場、ウォールマーケットでの1コマ。キレイな部屋で何をするのかは想像に任せるとして、女主人が「おふたりさん」と呼びかけているところに注目。さて、隣には誰が…？



酔っぱらいの店主？

どこの街かは不明だが、とあるお店で起こるちょっとしたイベント。何てことはない普通のお店の場面に見えるが、深読みすればクラウドが店主を眠らせたとも考えられる。もしそれが本当だとすると、このお店自体に何か秘密があるのかもしれない。

マテリア屋の閉店大バーゲン？

マテリアを売っているお店を発見！　しかし、残念ながらそこはすでに閉店直前。一見するとスラム街の店舗風に見えるが、他の一般的なお店で買えるのかどうかはまだ不明だ。闇ルートでしか販売できず、このお店も取り締まりが厳しくなって店を閉めたとも考えられる。でもまぁ、せっかくのチャンスなんだから、取りあえずまとめ買いでもしておく？

Event

《イベント》――――その 2

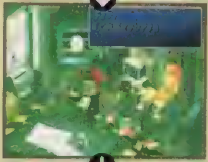
キャラたちの意外な素顔が見えてくる!?
キャラクターイベント

『Ⅶ』では、"登場キャラ全員が主人公"というだけあって、1人1人にたくさんのドラマやイベントが用意されている。ここでは、そんなキャラの素顔や本音が見え隠れするイベントのいくつかを紹介していこう。

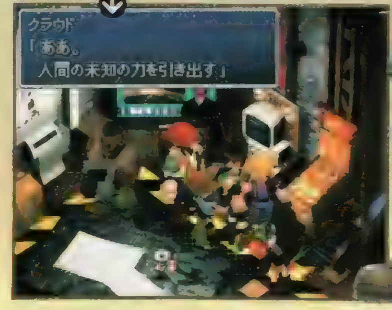
[クラウド]
クラウドの持っているマテリアとは?

クラウドが、自分のマテリアをアバランチのメンバーに見せるシーンでは、クラウドは最初から何かのマテリアを所持しており、マテリアについて、ある程度の知識も持ち合わせていることがわかる。ティファですらマテリアを初めて見た様子なので、どうやら簡単に手に入る代物ではなさそうだ。とすると、クラウドはどこでマテリアを手に入れたのか？　やはり、ソルジャー時代の装備を失敬したのだろうか。

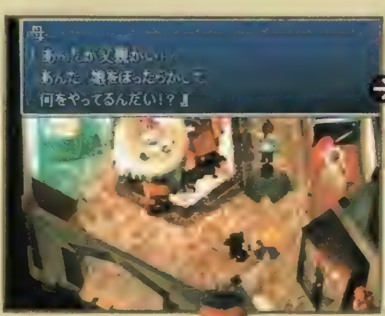
◀マテリアの輝きで部屋全体が緑色に光っている。ティファも思わず感嘆の様子。

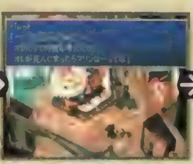


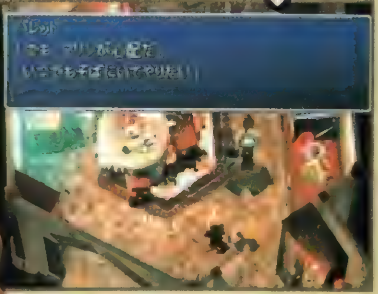
▲ティファはマテリアを初めて見たようだ。他のメンバーもそうだろう。



▼人間の未知の力を引き出すマテリア。このマテリアはどんな力を持つ？





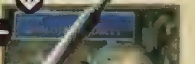


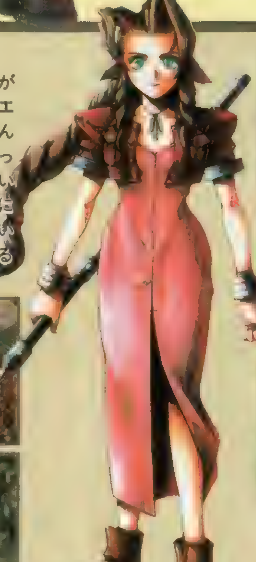
[バレット]
バレットのジレンマ

反神羅組織アバランチのリーダーでありながら、子ぼんのうな一児のパパという一面を持つバレット。けっこう不器用で、「親」と「戦士」の役割を両立できないでいるようだ。かといって、どちらかを切り離すこともできず、苦悩する。神羅と戦いたい➡でもマリンが心配だ。➡しかし、マリンと一緒では戦えない。➡だけど神羅と戦いたい。と、思考が永遠にループし、いまだに答えは出ていないらしい。

[エアリス]
スラムの公園でのひととき

さびれたスラム街を歩く、クラウドとエアリス。人のいない公園でちょっとひと休みと、なかなかいい雰囲気。埃だらけの小さな滑り台を懐かしがっているところを見ると、エアリスは昔このあたりに住んでいたのだろう。彼女にとって、この公園には過去の思い出がたくさん詰まっているに違いない。子どもの頃の思い出話などを聞くことができるかもしれない。





意外とお茶目なエアリス

エアリスの報酬

何者かに追いつめられて逃げ込んだ教会で、エアリスはクラウドに自分のボディガードの仕事を依頼する。その報酬として提示したのは、なんとデート1回分。これを安いと見るか、それとも高いとみるかはプレイヤー次第だ。しかしクラウドもいっぱしの男、こう言われたら引き下がる手はないだろう。

なぜか大阪弁

[ケット・シー]

初めての出会い!?

ケット・シーとの初めての出会いは、巨大アトラクションセンター「ゴールドソーサー」の占い広場。陽気な大阪弁（!?）で話しかけてくるのだ。どうやらお得意の占いを披露してくれるようなので、ちょっと耳を傾けてあげよう。

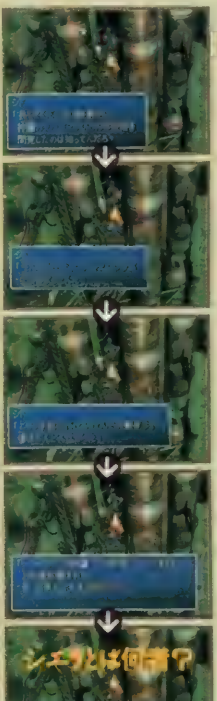
[シド]

ロケット村の秘密

ロケット村にそびえ立つ古ロケットとシド、さらには神羅との関係も明かされる重要なシーン。シドは、まだこのロケットで宇宙に出る夢を捨てきれない様子。

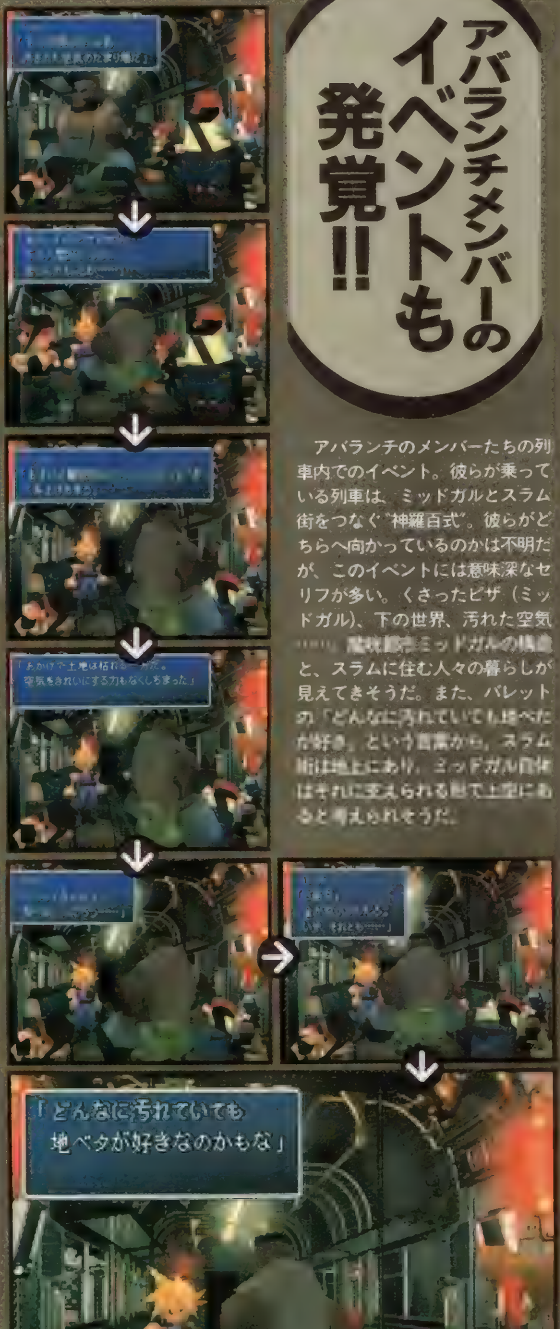
シドとロケット村

ロケット村では、シドとロケットに関する情報を得ることができる。かつての神羅カンパニーによる宇宙開発、一度も飛んだことのない神羅26号、そして神羅のパイロットだったシド。シドとロケットが飛び立てる日は来るのか。



アバランチメンバーのイベントも発覚!!

アバランチのメンバーたちの列車内でのイベント。彼らが乗っている列車は、ミッドガルとスラム街をつなぐ“神羅百式”。彼らがどちらへ向かっているのかは不明だが、このイベントには意味深なセリフが多い。くさったピザ（ミッドガル）、下の世界、汚れた空気……。魔晄都市ミッドガルの構造と、スラムに住む人々の暮らしが見えてきそうだ。また、バレットの「どんなに汚れていても地べたが好き」という言葉から、スラム街は地上にあり、ミッドガル自体はそれに支えられる形で上空にあると考えられそうだ。



神羅百式

Magic〈魔法〉

シリーズおなじみの魔法も『Ⅶ』ではこんなにスゴイ!
迫力の魔法エフェクト

ファイア、ブリザラ、サンダラ……、『FF』シリーズではおなじみの魔法の数々。これまでも美麗な魔法効果で圧倒してきたが、今度の『Ⅶ』はまさにケタはずれ! その超絶な迫力のエフェクトの一部を大公開!

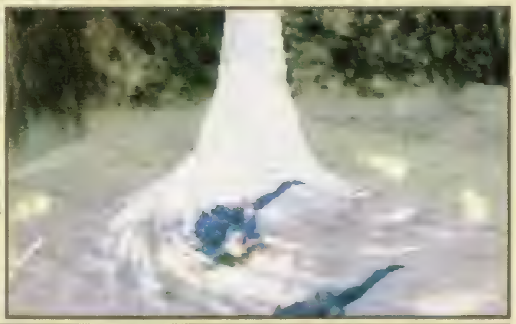
魔法の体系はどうなってるの……?

これまでのシリーズでは、魔法は白魔法、黒魔法、さらには時空魔法や青魔法といった体系が存在しており、ジョブまたはキャラによって覚える（使える）体系が違っていた。しかし今回の『Ⅶ』では、炎系なら「ほのお」のマテリアというように、装備しているマテリアごとに覚えていくため、キャラによって習得不能な魔法というものはないようだ。ここでは、便宜上、攻撃、回復&補助、青魔法、召喚の4つに分けて紹介していこう。

「攻撃魔法」

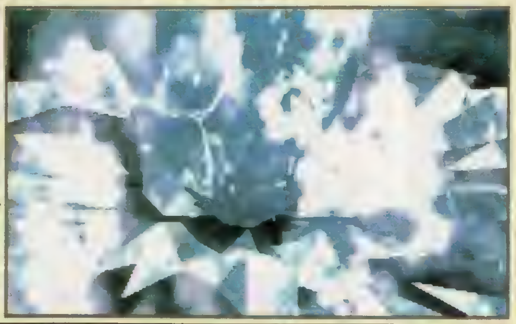
攻撃魔法は、敵に直接ダメージを与える魔法。それだけに、魔法を使ったときの画面効果はどれをとっても迫力満点だ。魔法の中では非常に種類も多く、これまでのシリーズ同様、ファイア→ファイラ→ファイガのように、同じ性質でも効果の大きさにより分類されている場合もあるぞ。今回は、数ある攻撃魔法の中から一部を紹介しよう。その迫力を画面から感じとれるハズだ。

[トルネド]巨大な竜巻がすべての敵を飲み込む!



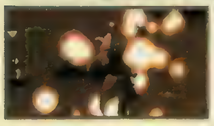
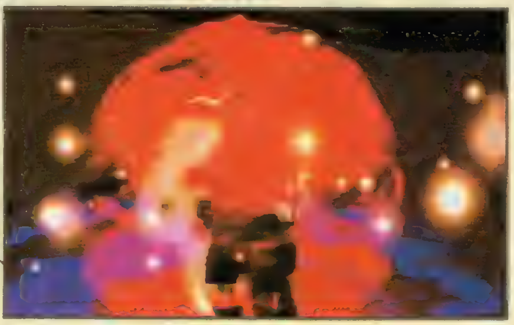
巨大な竜巻を呼び出して攻撃する。『Ⅵ』では、体力のおよそ9割を奪い取る強烈な魔法で、これを食らった敵はほぼ瀕死状態になった。今回もかなりの強さを期待できそう。

[フリーズ]どんな敵でも一瞬にして氷漬け!



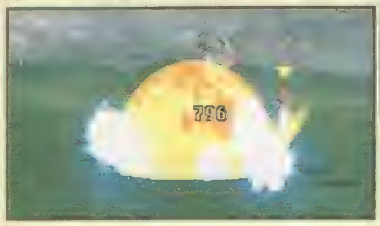
『Ⅶ』で初めて登場する魔法。その名前の通り、氷系の魔法だと思われる。純粋に氷で攻撃する魔法は他にもおなじみブリザド系があるので、何か特殊な追加攻撃があるのかも?

[フレア]強烈な核ダメージが敵を粉砕!

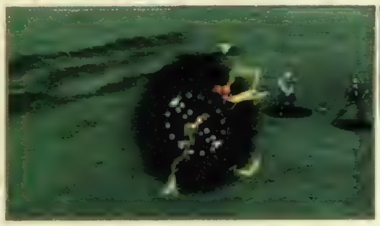
核爆発を起こして、強烈なダメージを与える魔法。『Ⅵ』では属性が設定されていなかったので、どんな属性を持つ敵にも効果が高く、安定したダメージを与えられた。

[コメット]敵の頭上に隕石が落下!



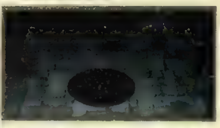
『Ⅴ』で登場した時空魔法。宇宙空間の重力を変化させて、敵の頭上に隕石を落とす。属性に関係なく有効。

[グラビラ]黒い球体に飲み込まれると?



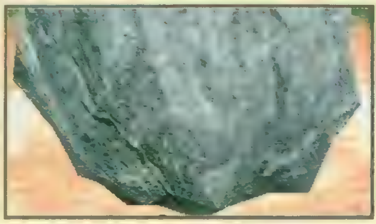
これも初登場。『Ⅴ』にはHPを半分にする「グラビデ」という魔法があったが、それと関係があるかも。

[デジョン]敵を次元の歪みに吹き飛ばす!



敵の周囲の空間に歪みを作り、次元のはざまに吹き飛ばしてしまう。成功すれば、一撃必殺の魔法。

[ブレイク]石のオブジェとなれ!



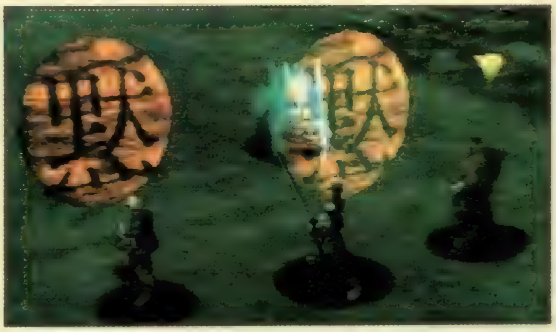
敵を一瞬にして、石化させ、身動きできなくさせる魔法。これも成功すれば、一撃必殺だ。

回復・補助魔法

回復魔法は、HPやステータスを回復するための魔法。そして補助魔法というのは、味方のステータスをアップさせたり、敵のステータスを変化させたりして戦闘を有利にするための魔法。どちらも地味に見えるが非常に重要な魔法だ。特に補助魔法に関しては、うまく使いこなせば攻撃魔法よりも役に立つ場合がある。ここで紹介する以外にも、便利な魔法がそろっているぞ。

[サイレス]うるさい奴を黙らせる!

相手の周囲の空気の振動をなくし、音の伝達を止めて、相手を沈黙させる。沈黙させられた相手は、魔法を唱えられなくなる。強力な魔法を使ってくる敵に会ったら、すぐに唱えよう。画面いっぱいに広がる「黙」の文字が楽しい。



[バーサク]我を忘れてひたすら殴りまくる!

相手をバーサク状態にする魔法。バーサク状態になると、ただひたすら直接攻撃を繰り返すようになる。イヤな特殊攻撃をしてくる敵にかけて、特殊攻撃を使えなくしてしまうのが賢い使い方。味方にかけて勝手に攻撃させる手もある。

[エスナ]毒も混乱もコレ一発でスッキリ!

『VI』では、毒、沈黙、催眠、混乱、石化などの、戦闘不能を除いた、すべてのステータス異常を治療する万能の回復魔法だった。これさえ覚えれば、ステータス異常を起こさせるイヤな特殊攻撃を使ってくる敵もこわくない。

[ヘイスト]素速い動きが命!

相手の周囲の時間経過を速くして、行動量を増やす。その結果、一定時間内の攻撃回数を多くすることができる。

[コンフュ]同士打ちを狙え!

相手を混乱させ、正常な判断力を奪う。これにかかると、敵味方の判断ができず、味方を攻撃してしまう。

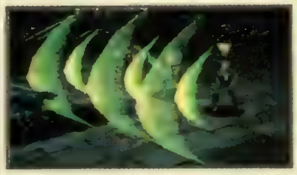
[ストップ]時間よ止まれ!

時間の流れを一定時間止める。止まっている間、相手は無防備になり、何もできなくなる。

[トード]カエルにな〜れ!

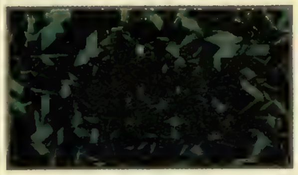
相手をカエルに変えてしまう魔法。攻撃力、防御力を下げ、「トード」以外の魔法を使えなくする。

[リフレク]どんな魔法も跳ね返す!



周囲に魔法の障壁を張り巡らせ、敵の魔法を反射する。味方がかけた回復魔法も跳ね返してしまうのかは不明。

[エスケプ]逃げるが勝ち!?



初登場だが、『III』でチョコボを召喚した場合、これを使ってくれた。名前の通り、戦闘から離脱できる。

戦闘終了時のキャラの動きにも注目

これまでのシリーズでは戦闘に勝つと、それぞれ喜びを表す(?)ポーズを取っていたが、『VII』ではそれがさらにリアルになり、各キャラごとにそれぞれ特徴のある仕草をしてくれるようになった。剣を振り回すクラウドや、スカートを払うエアリスなど、体験版をプレイした人ならもう何度か見ているハズだ。それぞれに個性があってとても楽しめるぞ。

体験版では見られなかったキャラから何人かの仕草を紹介しよう。

タバコをふかす シド

シドは、戦闘のあとでおいしそうに一服。写真ではタバコかハマキか判断つかないが、パイプが一番似合いそうだ。

顔を洗う レッドXIII

気持ちよさそうに顔を洗うレッドXIII。さすがに そんな仕草がよく似合う。やっぱりネコ科なのだろう。

踊る? ユフィ

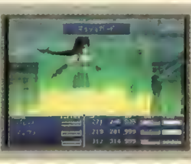
忍者のユフィは、軽快にステップを踏む。やっぱり忍者らしくない。ちなみにユフィの戦闘シーンはコレが初公開だ。

スカートと髪を直す ティファ

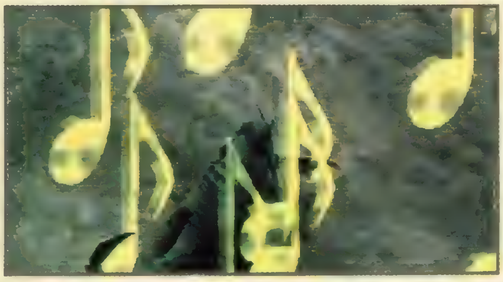
乱れたスカートと髪を直す女の子らしい仕草のティファ。格闘家がミニスカートをはくのがそもそも間違ってる気もするが。

「青魔法」

▶今回はどんな攻撃を覚える?



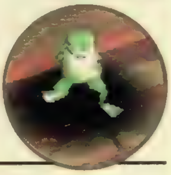
青魔法は、敵の攻撃を覚え（ラーニング）て、自分で使うという特殊な魔法。攻撃を覚えるには、一度その攻撃を受けなくてはならない。これまでは特定のキャラ、またはジョブでないと使えなかったが、「Ⅶ」の場合、コマンドマテリアの「てきのわざ」を装備すれば誰でもラーニングできるのだ。



[かえるのうた]

かえるのう〜たが〜♪

相手をカエルの姿に変えてしまうという特殊攻撃。トードの魔法と同じ効果だろう。リアルなカエルが見られる画面効果だけでなく、効果音にも期待できそう!?



[レーザー]

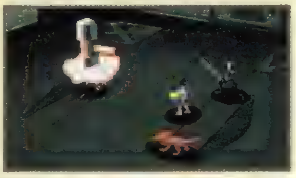
すべてを焼きつくす閃光が敵を狙い撃つ

おそらく、機械やロボットといった類の近代的なモンスターが使ってくる特殊攻撃だろう。何重にも伸びる閃光が、いっせいに敵に集中する様は迫力満点だ。これを機械が使ってくるのはともかく、ラーニングしたキャラはどうやって使うのだろうか?

[マジックハンマー]

巨大な魔法のハンマーが、頭上を直撃!

「Ⅴ」に登場していた青魔法。魔法のハンマーで、敵のMPを吸い取って半分にしてしまう。消費MPの大きい魔法を使ってくる敵にかければ効果的だった。『Ⅶ』での効果はどうなるのだろうか。画面を見る限りでは、直接攻撃っぽいのだが。



[アクアブレス]

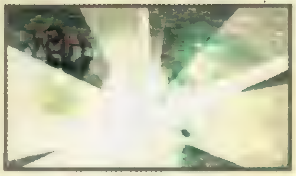
たくさんの水泡が敵を包み、窒息させる!

『Ⅴ』と『Ⅵ』でも登場したおなじみの青魔法。高圧の水で敵を包み込み、敵全体にダメージを与えるという直接攻撃魔法。特に『Ⅴ』では、水の他に風の属性も合わせ持っており、非常に使い勝手のいい青魔法の1つだった。

[マイティガード]

身を包む聖なる光が、敵の攻撃を防ぐ!

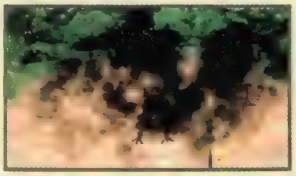
『Ⅵ』では、守りの光で味方を包み込み、「プロテス」と「シェル」の効果を同時にかけるという、便利な魔法。『Ⅴ』では、さらに「レビテト」の効果もあったが、今回はどんな効果になっているのだろうか? 長丁場になりそうな戦闘では役に立ちそうだ。



[くさいいき]

喰らいたくない攻撃No.1! 今度は何が起こる!?

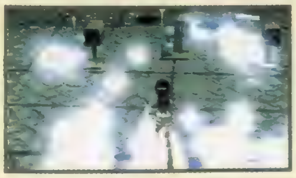
『Ⅱ』や『Ⅵ』のモルボルが使ってきた特殊攻撃。毒、石化、マヒ、カエルなど、ありとあらゆるすべてのステータス異常を一度にかけてくる。これが自分で使えるのはうれしいけど、さすがに女の子のキャラには使わせたくない!?



[ホワイトウインド]

白い風が舞い、仲間を癒す!

聖なる光を辺りに降らせて、自分の現在のHP分だけ仲間全体を回復する。『Ⅴ』と『Ⅵ』にも登場していた、おなじみの魔法だ。最大HPではなく、現在のHP分だけ回復するので、ピンチになるほど効果が薄れるという難点があった。



敵の攻撃をラーニングして自分で使える 実践!青魔法

青魔法は、コマンドマテリアの「てきのわざ」を装着し、敵の攻撃を受けることでラーニングできる。覚えられる攻撃は決まっているので、やたらに攻撃を受ければいいワケではない。一度ラーニングすれば、マテリア自体が覚えているので、あとは装着するだけで使えるようになるぞ。

1 コマンドマテリア「てきのわざ」を装着

◀「てきのわざ」を装着すれば、コマンドに「てきのわざ」が追加される。この状態で敵の攻撃を受けるのだ。

2 敵の攻撃を受けて「ラーニング」する

◀「マトラマジック」は青魔法の一つ。うまく敵が使ってくれたぞ。これを受ければ、マテリアが自動的にラーニングしてくれる。

3 覚えたワザを自分で使う!

「てきのわざ」でお返し!

Go Go RPG

ファイナルファンタジーⅦ

「召喚魔法」

魔法の中でも最大の目玉といえば、この召喚魔法。幻界から召喚獣を呼び出して、敵を攻撃させる豪快な魔法だ。それだけに、画面効果の迫力は群を抜いている。ここでは、これまでに紹介したバハムート、リヴァイアサンに続き、イフリート、ラムゥ、タイタンの3体を紹介しよう。どれも『FF』シリーズではおなじみの召喚獣たち。新たなるステージで、彼らがどんな活躍を見せてくれるか、期待しよう。

【イフリート】灼熱の業火がすべてを焼きつくす！

巨大な2本のツノを備えた炎の幻獣。炎の属性を持っており、呼び出せば体全体から「地獄の火炎」を放出して、目の前にいるすべての敵を焼きつくす。この地獄の業火に焼かれて生き残れるものはそうはいないだろう。

【ラムゥ】裁きの雷撃がすべての敵を打ち砕く！

雷をつかさどるラムゥは、長い白ヒゲをたくわえた老人風の幻獣。一見すると頼りなさそうに見えるが、ひとたび右手に持った杖を振りかざせば、辺り一面に強烈な「裁きの雷」が降り注ぐのだ。

【タイタン】褐色の巨人の怒りが、大地を震わせる

褐色の肌と銀色の弁髪、そして強靱な肉体を持つ大地の巨人。彼を呼び出せば、その巨体が大地を震撼させる「大地の怒り」で、地上に立つモノすべてに大ダメージを与えてくれる。

『FFⅦ』キャラクターグッズ

続々登場

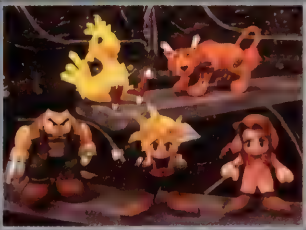
この冬、ゲームの発売に先駆けて『FFⅦ』グッズが次々と登場する。クレーンゲーム用ぬいぐるみやキーホルダーはもちろん、マウスパッドやディスクラベルなどのOA商品も続々登場。さらには、クラウドやエアリスのプラモデルまで登場。ゲームを買う前に、お金を使いきらないように！

ゲーセンでGET

キーホルダー

◀「FFⅦ」の登場キャラクターをリアルに再現したフィギュアキーホルダー

ぬいぐるみ



▶クラウド、エアリス、バレット、チョコボ、レッドⅩⅢの5種類。イメージ通りの逸品

玩具店でGET

▼決めのデザインで決めたピンズ。3種集めて応募すると、特製ピンズが当たる

▼FFⅦ カードダス　カードダス初のディフラカード2種、プリズムカード2種を含む、全[illegible]種類

ピンズ　カードダス

フィギュア

◀フル彩色でリアルに再現されたフィギュア。クラウド、エアリス、バレットの3種類

商品名	価格	備考
カードダス「FFⅦ パート1」	1枚¥20（5枚¥100）	高級感あふれる高品質カード（発売元：バンダイ）
ガシャポン「FFⅦ スクリューズ」	1カプセル ¥100	全6種類、ガシャポン景品（発売元：バンダイ）
ガシャポン「FFⅦ FFスイング」	1カプセル ¥200	全6種類、ガシャポン景品（発売元：バンダイ）
LMシリーズ「クラウド」「エアリス」	各¥1,000	プラモデル（発売元：バンダイ）
エクストラナイツ「クラウド」	¥1,000	彩色済みリアルフィギュア（発売元：バンダイ）
エクストラナイツ「エアリス」	¥1,000	彩色済みリアルフィギュア（発売元：バンダイ）
エクストラナイツ「バレット」	¥1,200	彩色済みリアルフィギュア（発売元：バンダイ）
ピンズ「FFⅦ」	各¥380	全3種類。（発売元：ユタカ）
マウスパッド	各¥1,500	3種類、サイズ180×220㎜（発売元：ユタカ）
リストレスト	¥1,500	サイズ70×260㎜（発売元：ユタカ）
フロッピーディスクラベル	各¥500	手書き用。3種類、各12枚入り（発売元：ユタカ）
フロッピーディスクラベル	¥1,000	プリンター用A4版。50枚入り（発売元：ユタカ）
名刺&カード	¥1,000	カード50枚入り（発売元：ユタカ）
宛名ラベル	¥1,000	ラベル105枚入り（発売元：ユタカ）

©スクウェア　※キーホルダーとぬいぐるみは非売品です（発売元：バンプレスト）。

ついに命を吹き込まれたキャラクターが、

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

主人公の数だけ結末がある。そしてプレイヤーの数だけ冒険がある。今回は冒険の舞台となるリージョンとキャラクターたちとの関わり方を再チェック。リージョンシップやバトルシステムの新情報も交えながら、『サガF』の魅力に迫っていく。

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	97年3月予定		

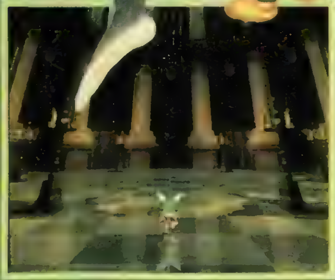
『サガ フロンティア』キャラクターファイル

character FILE 1

Coon クーン

[illegible]の[illegible]マーグメルは、今まさに[illegible]が尽きようとし、ただ1つの指輪の力により支えられていた。故郷を救うため、クーンは指輪の兄弟を集める旅に出る。

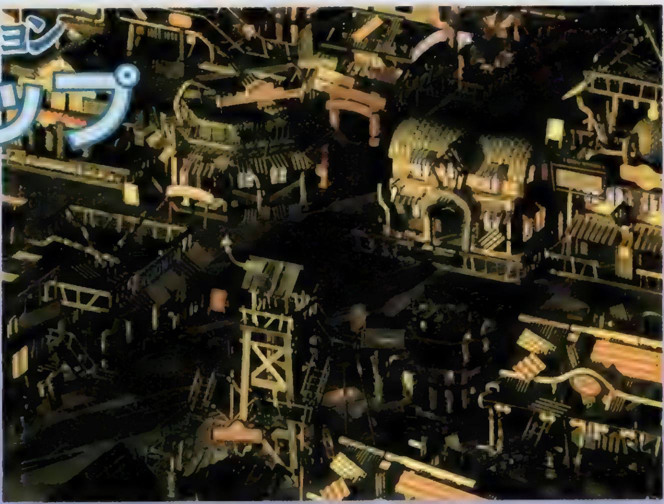
種族 モンスター



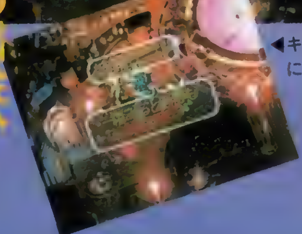
▼[illegible]気が漂う大聖堂に、何が待っているのか。

仲間が集うリージョン スクラップ

クズ鉄の山があちこちにあるといわれているリージョン。と聞くと荒れ果てたイメージがあるが、実際は住居や施設が建ち並び、その中で住民はたくましく生活しているようだ。下の写真はスクラップの酒場に主人公キャラたちが集まっているシーン。酒場は今まで同様、キャラを仲間にできる場でもある。



酒場での出会い

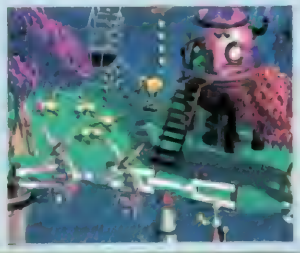


◀キャラクターを仲間にするかどうかの選択。シリーズおなじみのシーンだ。

誰でもわかる『サガ フロンティア』

リージョンってな〜に?

簡単にいっちゃえば「国」や「地域」のこと。たとえばスクラップという「国」という感じで受けとってもらえればいい。でも電子回路の中のサイバースペースというように「国」や「地域」でもない場所があるため「領域」という用語で呼ばれている。



◀リージョンは近代的な大都会やジャングル、王国、人の夢の中など多種多様なのだ。

©スクウェア　イラストレーション／小林智美

リージョンの中を動き始めた!!

移動手段でもあるリージョン
キグナス

このキグナスはリージョン間を移動するリージョンシップだ。内部には幾人かの人物が存在し、1つのリージョンとして位置づけられている。シップ内でイベントや戦闘が起こることもあるらしい。

大空を舞い…
新たなリージョンへ…

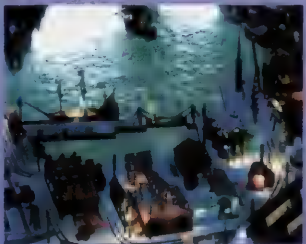
▲正面から見ると薄っぺらいが中は広い。

▶キグナスという名の通り白鳥の形をしたリージョンシップ。この他にもさまざまなタイプがある。

リージョン間の移動方法はさまざま

リージョンシップ

リージョンシップは、行き先が決まっている定期便のようなもの。その種類はキグナスのように飛行するものから、普通の船の形をしているものまでさまざまだ。シップ内で展開する冒険にも期待してほしい。

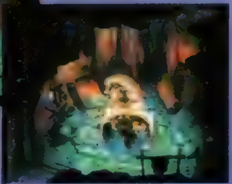


◀ネルソンの港には、大型船が出入りしている。ここから他のリージョンへ旅立っていく。

長老の家から

とあるリージョンにある長老の家。ここではいわゆる"ワープ"の様な方法でリージョン間を移動していく。このように便利な空間移動ができる場所が他にもあると思われるのだが…。

▼床の中央に別のリージョンへの入口が見え始めてくる。



▲やはり長老の許しをもらわないと移動させてもらえないのかな。

character FILE 2

Emiria エミリア

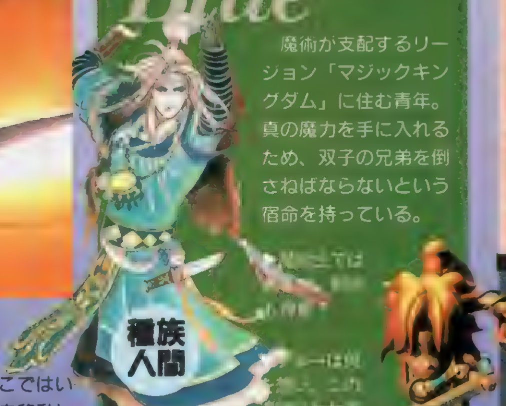
結婚のために引退した元トップモデル。しかし婚約者を殺され、容疑者として投獄されてしまう。彼女は真犯人を捕[illegible]すため、脱獄をは[illegible]かる…。

種族 人間

character FILE 3

Blue ブルー

魔術が支配するリージョン「マジックキングダム」に住む青年。真の魔力を手に入れるため、双子の兄弟を倒さねばならないという宿命を持っている。



種族 人間

リージョンではさまざまな

character FILE 4

T260G

ボロで掘り出された彼にはとても大事な任務があったはずだが、故障をしたためにそれを忘れてしまったらしい。その任務を思い出すために、彼は旅立つ。

種族 メカ

…よって攻撃力が上がるのが…

…関係するのか？

character FILE 5

Red レッド

ある日起こった悲惨な事件がきっかけで、変身する能力を身につけた青年。悪の組織「ブラッククロス」に立ち向かう正義のヒーロー。

種族 人間

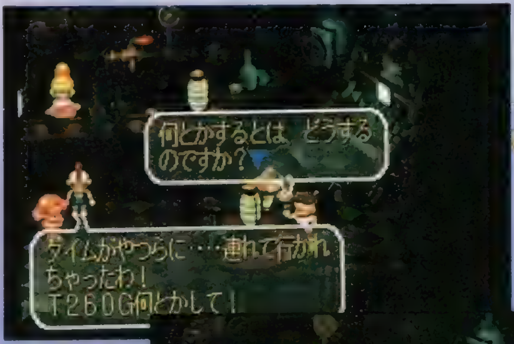
…ここは彼の故郷なのだろうか？

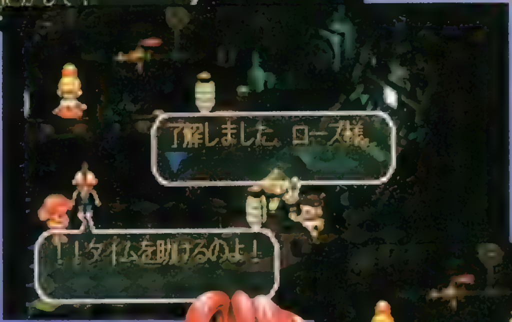
T260Gが眠るリージョン ボロ

過去の遺物を再利用して形成されたボロ。機械文明のなれの果てという感じさえ受けるこのリージョンを例として、リージョンの中ではどんなシーンがあるのか見てみよう。ここは主人公キャラのＴ260Ｇが掘り出されるリージョンだけあって、彼に関わるイベントがたくさんあるようだ。

情報とイベントの宝庫 酒場

「サガ」シリーズの酒場といえば、出会いと別れ、そしてイベントが発生する場所。ここで紹介するのは、何者かに連れ去られたタイムを救い出すため、ローズがＴ２６０Ｇに助けを求めるシーンだ。ゲンも手助けを申し出ているところを見ると、このまま仲間になってくれそうだ。





なにやら事件が……

SUB CHARACTER ゲン

職業は大工（予想）かもしれないゲンさん。歳は30過ぎだが、低年齢化するＲＰＧキャラの中では、まぎれもなくオヤジキャラである。

SUB CHARACTER タイム

小学生ぐらいの男の子。スパナを持っているところをみると、やはりＴ260Ｇに関係あるのだろうか？

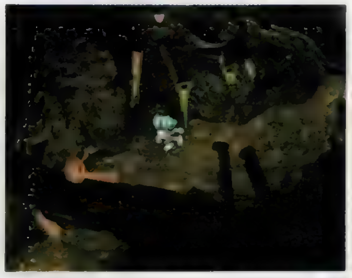
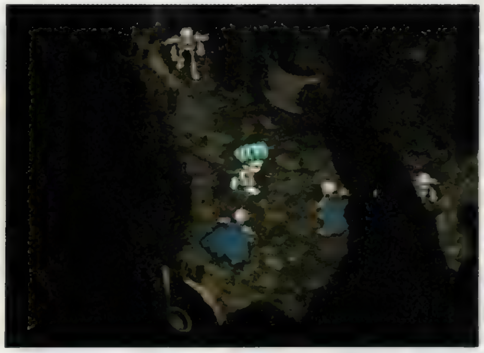
SUB CHARACTER ローズ

しっかり者のお姉さんタイプの女の子。仲間として、一緒にバトルに参加してくれるかどうかは不明だが、仲間になってくれれば強いハズ（希望）。

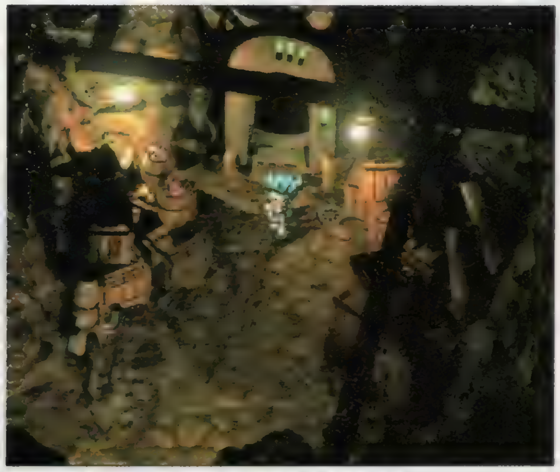
シーンが主人公たちを待っている!!

魔物の巣喰う暗闇 ダンジョン

ボロにあるダンジョン内には、廃物となった箱やガラクタなどが無造作に捨てられている。いかにも廃棄処分されたガラクタという感じだが、ひょっとしたら、この中には強力なアイテムが眠っているかもしれない。

▲ダンジョンにもモンスターが出現する。骸骨系や妖獣系など種類もさまざまで、そのシンボルに接触すると戦闘に突入する。



▲いかにも何かが埋もれていそうなガラクタの山々。

リージョンごとに異なるシチュエーションが用意されている!

それぞれのリージョンには特徴的なシチュエーション（施設や場面）が存在する。格闘場もその中の１つだ。ここで紹介するのは、賭けの対象となるバトルに参加したT260Gと、賭けに勝ったゲンさんとの会話のシーン。このように、リージョンを舞台に複数のキャラが密接に関係していく点も『サガF』の魅力。

▶賭けられるようだが、カジノのようなものではなさそう。イベントかな?

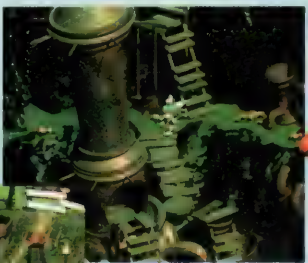
静かな戦いの空間 格闘場

▲この格闘場はイベントとして使用されるのか、経験値稼ぎの場所として使用されるのか、まだ不明。

誰でもわかる「サガ フロンティア」

リージョンとキャラクターの関係は?

主人公キャラの冒険は、それぞれの目的がまったく違い、完全に独立したストーリーになっている。そのため各主人公に深く関わりがあるリージョンも、当然のことながら異なってくる。もちろんストーリーを進めていく中で、主人公同士の交流もあるため、さまざまなリージョンを旅していくことになり、その過程で他のキャラとリージョンの関係も見えてくる。「フリーシナリオシステム」によって、キャラクターの全貌を知ることができるかどうかは、プレイヤー自身の進路選択にかかっている。



▲出会い、別れ、物語の進行…。すべてはプレイヤーの自由にまかされている。

◀キャラクターの故郷となるリージョンは、すなわちプレイヤーの故郷となる。

彼らゆかりのリージョンは未だ不明

ヒューズ

◀警察機構「ＩＲＰＯ」のパトロール隊員。犯罪者には容赦がなくキレると手がつけられない性格。

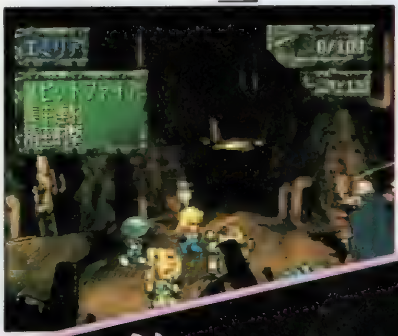
サイレンス

▶妖術を使いこなす妖魔という種族に属する。敵の能力を吸収する能力があるといわれているが、まだ謎に包まれている。

新システム公開!「連携」攻撃

連携攻撃とは?

3D空間を舞台に展開される豪快なバトルシーンをさらにスペクタクルなものにする新システム、それが「連携」だ。これは戦闘中にある条件がそろうと、1人のキャラの攻撃が終わる前に、次々と仲間キャラが敵に攻撃を開始し、一挙に大ダメージを与えるという連続攻撃だ。その条件は、チームを組んだ仲間や攻撃方法、そして相手のモンスターとの組み合わせによって決まる。自分で探し出す楽しみもあるぞ。



◀攻撃をする順番や、敵の種類などの条件がそろえば、連携攻撃になる。最低2人から最高5人まで攻撃が連携する。

エナジージャイアント濁流剣炸裂!!

「連携」の例、「エナジージャイアント濁流剣」は、ブルーの「エナジーチェーン」+レッドの「ジャイアントスイング」+エミリアの「集中連射」+ヒューズの「濁流剣」で発動する。まさにおそるべき連続攻撃の嵐だ。

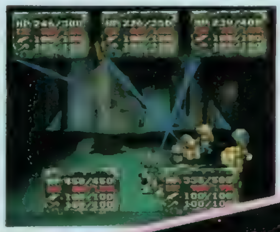
驚異の連続攻撃!!

の威力を見よ!!

誰でもわかる『サガ フロンティア』

戦闘システムはここが変わった!?

『サガF』は、前作までのようにパーティが右側、敵が左側というスタイルではない。3D空間で繰り広げられる今回のバトルは、そのときどきでモンスターと仲間の位置関係が、変化するのだ。そのため、前作までの平面的な“陣形”の概念は必要ではなくなり、その代わり“キャラをどこに配置するか”が戦略上、非常に重要なポイントになってくるのだ。



◀術ポイントを消費して術を使用したり、技のひらめきなどのシステムは従来どおりだ。

キャラ育成が100倍楽しくなる

チームメイキングとは?

基本的に仲間になったキャラクターは、パーティに加えておくことができて、いくつかのチームを編成することができる。性格の異なるチームを作っておき、敵に合わせて有効なチームを投入するという戦略的な要素もあるのだ。キャラクターだけではなく、チームを育てる楽しみもあるぞ

チーム編成の例

パーティに加えられる人数は、不明だが、5人1チームでそれを複数準備しておけるのだ。たとえば、技の達人を集めた人間チーム、バランス型の種族代表チーム、火力に優れた攻撃型のメカチーム、人間と妖魔で構成した術使いチームなど、プレイヤーの好みでさまざまなチーム編成が可能だ。

人間チーム

種族代表チーム

メカチーム

次号よりキャラ別紹介開始　Part1はBlueだ!

いのまたむつみ氏のキャラクターが

テイルズオブデスティニー

Tales of Destiny

魅力あふれるキャラクターが新たに設定された世界を駆け抜ける壮大なストーリー。独創的な戦闘システムに一層の磨きがかかった冒険ロマンが今始まる。ファン待望の最新作がPSに堂々登場だ!!

剣を片手に冒険に旅立つ主人公

女性に弱いが、敵には強い!!

閉鎖的な田舎の暮らしを嫌い、祖父の武勇伝に影響を受け、名声を得るためにセインガルド王国を目指して旅立つ。善悪には敏感で曲がったことが大嫌いだが、女性には弱く、ルーティや妹のリリスとの口論では勝てない。

スタン・エルロン

財宝を探して旅する美少女冒険家

素早さが身上の魔法剣士?

小柄で非力だが、俊敏な剣術と魔力を駆使して財宝を探す冒険家。「金で買えないものはない」と信じ荒稼ぎをしているが、実は健気な目的があるらしい。いずれにしても冒険の過程で彼女の胸の内が明らかにされるだろう。

ルーティ・カトレット

SFC版を超えるシリーズ最新作!!

大いなる冒険に挑む!!

新たな世界観で展開する SFファンタジーRPG!!

キャラクターデザインは藤島康介氏から、いのまたむつみ氏にバトンタッチされ、まったく新しいストーリーが展開する『テイルズ　オブ　デスティニー』。PSの性能を生かし、起伏のある山脈や湾曲した海岸線をリアルに表現した「グローバルスフィアマップ」、前作以上にスリリングな戦闘になった「E-LMBシステム」など、さらにパワーアップしたシステムも見逃せない。でもやっぱり気になるのは、キャラクターの声を担当する声優さんかな？　まだ発表されていないのが残念だけど、見どころだけじゃなく、聞きどころもたっぷりな演出を期待したいね。

敵の能力を察知する不思議な少女

おさげとメガネがチャームポイント

敵の能力を感知する機能がついた眼鏡を装用したおさげ髪の少女。司祭グレバムの下で修行し、遺跡や歴史について造詣が深い。いつもは物静かで優しい性格だが、極度の潔癖性のため、不潔な環境では冷静さを失う。

フィリア・フィリス

弱冠14歳の天才ソーディアンマスター

若くして剣術の達人!!

14歳にしてセインガルド王国に仕える天才剣士。王の側近だが、他人に対して心を開くことがなく、本心をつかむことができない。何か隠された使命があるようだが、謎を秘めた彼の容貌からはうかがいしれない。

リオン・マグナス

▲アクション性と戦略性を併せ持つアクティブなバトルは、『テイルズ』の魅力のひとつ。

弓さばきも天下一品の容姿端麗な戦士

後方支援が俺の身上!!

ファンダリア王国の王位継承者だが、王の勧めで自由奔放な旅をしている。英才教育により広い視野と見識を持ち、常に温厚で紳士的。しかしリーダーシップをとろうとせず、良きアドバイザーの地位に甘んじている。

ウッドロウ・ケルヴィン

テイルズ　オブ　デスティニー

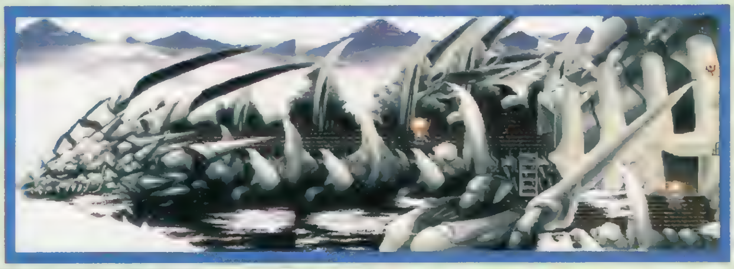
ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年予定		

©いのまたむつみ　©㈱ナムコ

緻密な設定にもとづく
[世界観]

特殊なエネルギーを持つ「レンズ」によって浮遊する空中都市に住む天上人と、大地に取り残された地上人との「天地戦争」。そして使い手と意志を同調できる究極の武器「ソーディアン」。ＳＦファンタジー色の強いキーワードが、『ＴＯＤ』の世界観を形成しているのだ。

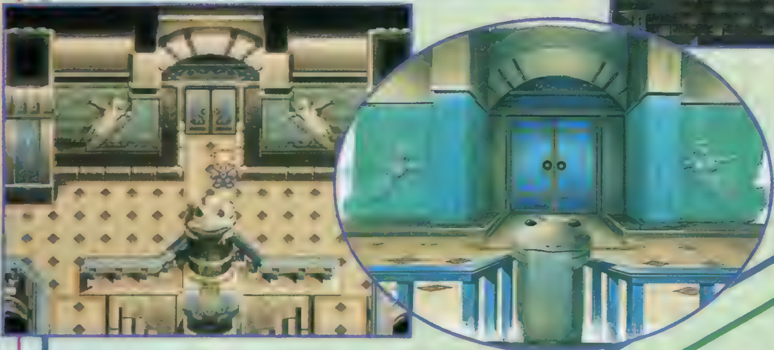
見よ！この迫力!!



飛行竜

◀▲飛行竜は、全長100m、体高60mの大きさを持つ巨大な飛行船だ。内部には全天候型レーダーや高度計などの古代装備が整っているが、故障した場合、現代のメンテナンス技術では難しいと言われている。この飛行竜の管理はセインガルド王国が行っているため、一般人の利用は不可能。

ストレイライズ神殿



▲「ＴＯＤ」の世界では、神が存在せず、偶像を神聖化することによって人々の心の拠りどころにしている。このストレイライズ神殿に祭られているのは、「アタモニ神」という全知全能の女神だ。彼女の使いはその神殿によって異なり、セインガルドでは水の生き物。この神殿では両生類のオブジェから水が流れている。

魔神剣!!

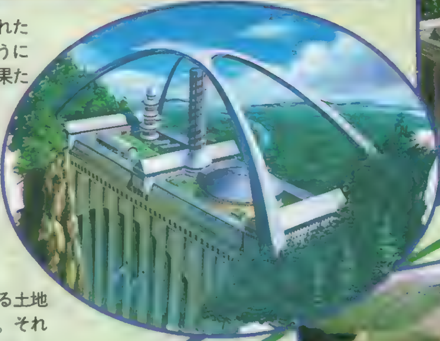
▶剣の波動が敵に向かって地を這う魔神剣。ＳＦＣ版では序盤に覚えることができた必殺技。

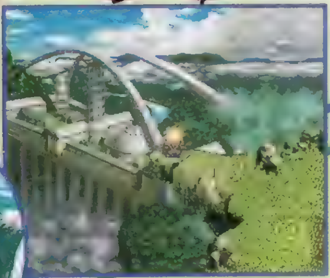
前作でおなじみの魔神剣も再び!!

SFC版を継承した痛

づくSFファンタジー!!

謎の建造物





▶高度な文明が失われたこの時代。崖の向こうに見える謎の建造物は果たして何なのか？　天地戦争後、地上にある３つの大陸にはそれぞれ新たなる国家が設立され文明は急速に発展を遂げたが、現代には似つかわしくない建造物のようだ。これは知られざる土地の文明なのだろうか。それとも…。すべてはスタンたちの冒険の果てに答えが待っていることだろう。

断空剣!!

◀▲「TOD」で初登場する新必殺技。高速で回転することによって生じた空気の渦で、周りにいる敵を吹き飛ばしダメージを与える。複数の敵を攻撃できるので、使い勝手のいい技だ。ショートレンジ技のように思われる。

スタンの必殺技

烈空斬!!

▶縦方向に並んで迫ってくる敵に対し、有効な新必殺技だ。小さな跳躍から勢いをつけた回転斬りを次々にあびせていく。縦方向に列を作っている敵なら、画面内に入っていない最後方の敵にも、攻撃を与えることができるのだ。

［戦　闘］

ＳＦＣ版の基本システムを踏襲したバトルは、前作以上にパワーアップしているぞ。前作のＳＦＣ版では敵との間合いによって「ショートレンジ技」と「ロングレンジ技」を使い分けていたが、今作は距離無制限のいわば「オールレンジ技」と呼べる技があるのだ。これは期待するしかないね。

快な「E-LMB」!!

エンハンスト　リニア　モーション　バトル

BASTARD!!

―虚ろなる神々の器―

無敵の魔人D・S（ダーク・シュナイダー）最大の危機を描いて、ファンの注目を集めるこのソフト。今回は序盤ストーリーの後半&戦闘システム関係を中心に紹介しよう！

BASTARD!!
～虚ろなる神々の器～

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	集英社・セタ バスタードII製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	12月27日予定		

鬼忍将の野望をくい止められるか!?

巨大な自走砦とともに現れ、圧倒的な力を見せつけてD・Sたちの前からシーラを連れ去った鬼忍将。彼の闘気で動きを封じられたD・Sの前に現れた魔戦将軍サイクスは、この世界が敵によって作り出された異次元空間であることを告げる。さらに鬼忍将はシーラの力を利用して、自走砦をこの世界の外に持ち出そうと企んでいることを知らされる。

シーラ救出と打倒鬼忍将を目指して、砦の後を追うD・Sは、やがて数多くの巨大な風車と、巨大な2つの塔が建てられた谷にたどり着く。この塔が風車の回転が生み出すエネルギーを貯め込み、砦に送り込んでいると考えたD・Sは、未知の敵が待ち受ける塔の中へと踏み込んでいく。はたして、彼らは鬼忍将を倒す糸口をこの塔の中でつかめるのだろうか？

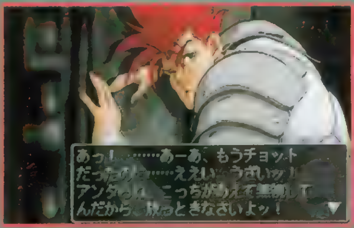
◀D・Sたちを遥かに上回る力を見せつける鬼忍将。彼を倒さなくては先への道は開けないのだ！

風神塔

後半戦の第1関門となるのがここだ。フロア自体はあまり広くはないのだが、階段による上下のつながりが多いため、自分の方位を把握しておかないとすぐに迷うので要注意。敵もここから一段とタフで強力になるので、戦闘に熱くなって現在位置を忘れないように心がけよう。なお、この塔には強力なアイテムの入った宝箱がたくさんあるから、取り逃しのないように。

塔に入るには？

最初に塔に行くと、扉を開けようとしているロスに追い返されるはず。次に行くべき場所は、洞窟の分かれ道から行ける人造湖。このイベントをクリアすれば塔に入れるようになるぞ。

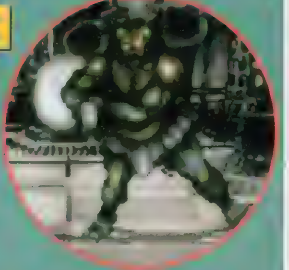


▲ちょっと頭をひねらないと、この後どう行動したらいいか迷ってしまうかも。

◀魔戦将軍のシェラがここで登場。彼女の言葉には重要な情報が隠されているのだ。

BOSS 風機神

インド神話や仏教で有名な風神を形取ったロボットが、最上階でD・Sたちを待ちかまえている。高い防御力に加え、突風を利用した全体攻撃がくせもの。こまめな回復で全体攻撃にそなえつつ、必殺技の連打をたたき込め！

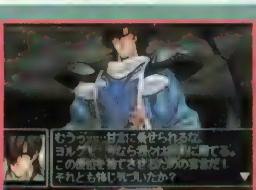


▲◀突風攻撃はフィールド全体が対象なので、キャラを分散させても回避不可能。必殺技をスムーズに出せるよう密集陣形で戦いを挑もう。

©Kazushi Hagiwara 1996 © 1996 SYUEISHA © 1996 SETA CORPORATION ※画面は開発中のものです。

送電線

もう1つの塔「雷神塔」に行く唯一の道が、この送電線なのだが、ここで再びヨルグ＆マカパインの襲撃が！　フィールドが狭いために強力な合体技は使用不可能。連係攻撃主体の戦略で攻め込もう。



◀復讐に燃える2人の攻撃はさらにパワーアップ。前と同じと考えると痛い目にあうぞ。

BOSS ヨルグ＆マカパイン

◀ここでは、無理に合体技を狙うよりも通常技を確実に決めよう。

雷神塔

敵が多少強力になる以外は風神塔と変わらない。ボスキャラもいないので、宝箱を確実にゲットしつつ最上階を目指そう。

因縁の兄弟登場

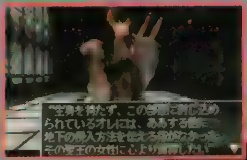
◀兄弟で敵と味方に分かれていたジオンとシェンがここで登場。

▶ホブゴブリンを始め雷神塔にはパワーのある敵が多い。体力はこまめに回復させるのが無難だ。

◀最上階に設置された謎のワープポイントがD・Sたちを新たなフィールドへと導いてくれるのだ。

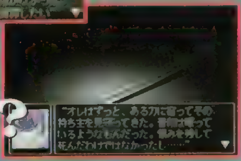
雷神塔・地下

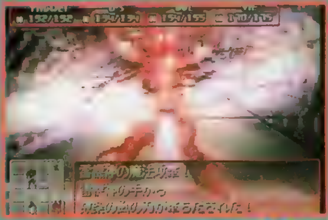
ここには亡霊に導かれて訪れることになる。敵も強力でダンジョンも複雑だが、ファンおなじみのあの刀が手に入るのだ！



◀▼亡霊は何とムラサメブレードの守護霊。彼の頼みを聞き、何としても刀を手に入れろ。

まさかムラサメ？



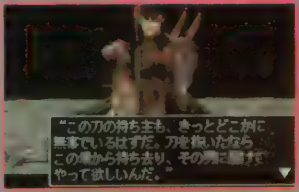


◀全体攻撃が雷撃になった以外は風機神と同じなので、同様の戦略で撃退しよう。

BOSS 雷機神

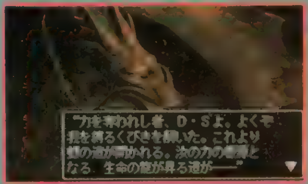
地龍の寝所

ムラサメを手に入れた後でここを訪れると、封印された地龍を解放することができる。途中のルート選択が後で重要になるぞ。



◀ここは後戻り不可の道ばかり。先の方へは、慎重に探索を重ねながら進むようにしておこう。

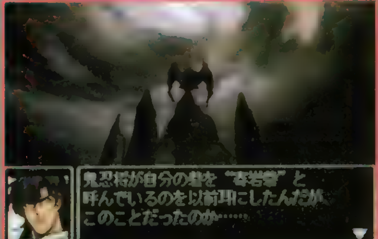
地龍



覚醒

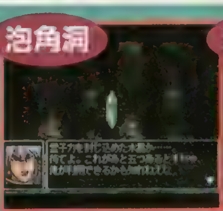
霊岩洞

地龍を解放することで、自走砦への道は開ける。だが、砦はけわしい岩山の上にあり、そこへ行くための転送機も停止中。６つの洞に仕掛けられたトラップを解除すれば転送機を作動させられるのだ。

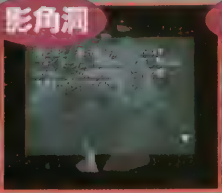


◀岩山の上に器用に停止している自走砦。これでは、たとえ山を登っても砦内に入ることは不可能。何とか転送機を始動させろ！

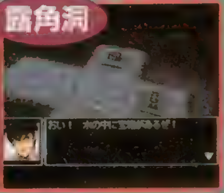
泡角洞



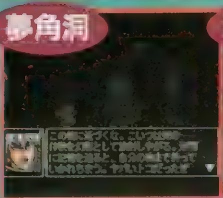
影角洞



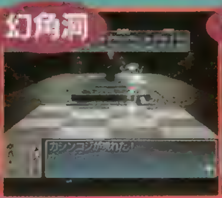
磁角洞



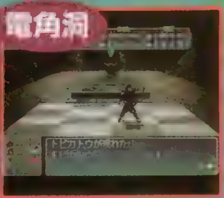
夢角洞



幻角洞



電角洞



戦闘システムを理解して有利に戦う!

個性的な戦闘システムが魅力の「バスタード!!」だが、それをうまく理解しないと戦闘を効率よくクリアできないのだ。中でも一番重要なのが「強力な魔法や必殺技は複数でないと使用できない」という点だ。原作なら単独でバリバリ技を出しまくれるキャラたちだが、ゲームでは敵に記憶と力を封じられているという設定。パーティ同士で魔力を分けあわないと、強力な魔法が使えないのだ。そのことをきちんと念頭において、魔法や技の使いどころを考えるように戦いを進めていこう。

▲強力な技や魔法は3人以上のキャラの協力が必要。パーティのキャラすべての魔力をキープしておこう。

魔力は節約して連係攻撃でGO!

ザコ相手のときは、できる限り通常攻撃でカタをつけるのが理想的な戦法。ここで有効なのが、キャラ配置によって発動する連係攻撃だ。

攻撃を仕掛けるキャラの斜め後ろに別のキャラを配置しておくと、そのキャラが攻撃を仕掛けた際に、隙あらば追い打ち攻撃を仕掛けてくれるというのが連係攻撃のシステム。うまく配置すれば、1ターンの攻撃回数を2倍近く増やせるというわけだ。ただし、キャラ同士の相性が悪いと連係攻撃が発動しない場合があるので、パーティ編成にも気を配るようにしよう。

うっとうしいザコには

▲弱いくせに数ばかりが多いザコパーティにぶつかったら、写真のような連係攻撃重視の配置を選ぼう。うまく決まれば1ターンで戦闘を終わらせられるぞ。

ちょっと手強いヤツには

▼タフな敵の場合、連係攻撃だけではケリがつかない場合も。そんなときは一方のキャラを動かすだけで2人合体技に移行可能な陣形をとるのがベストな戦法だ。

VS ENCOUNT MONSTER

VS BOSS CHARACTER

超絶魔法はここで使え!

ザコ相手で節約した魔力は、各フィールドでのボス戦で一気に爆発させよう。とにかくボスキャラは強力かつタフな相手ばかりなので、魔力不足で超絶魔法が使えないと、かなりの苦戦を強いられるはずだ。ただし、考えなしに魔法&必殺技を連発しても魔力の無駄遣いになるだけ。まずは単独で使用可能な魔法&技で様子を見て、どの程度のダメージを与えたか確かめること。効き具合に応じて2人技、3人技とレベルを上げれば効率よく相手を追い込めるはず。そしてトドメはD・Sの超絶魔法で決めよう!

超絶魔法の出番だ!

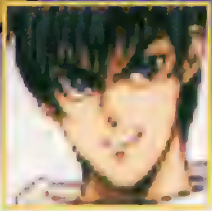
▲たとえ力を失っていても、ザコ相手に超絶魔法や必殺技を使うのはD・Sらしくない。どうせ使うなら、それにふさわしいレベルの相手に叩きつけてやろう!

いきなり大技で決めろ!

▼レベルをたっぷり上げてあるなら、最強の4人技をいきなり使うのも良し。強敵を魔法の一撃で敵を葬り去る、原作のあの快感をたっぷりと味わえるはずだ。

第1章でパーティに参加するキャラを徹底紹介!!

鬼忍将との戦いまでが描かれる第1章では、現時点で以下のキャラが仲間になることが確認されている。仲間になる条件はさまざまだが、むこうから望んで仲間になることもあれば、特殊な条件を満たさないと仲間にならない場合もある。どのキャラも鍛えればかなりの戦力になってくれるので、少しでも多くの仲間をそろえたいところだ。



侍 ヴァイ・ステアベ

最初から行動をともにする、熱血直情型の若き侍。魔法も剣技も使いこなすので、序盤戦ではかなり頼りになるはず。彼絡みのイベントも多いので、固定メンバーにしておくと楽しいぞ。

魔戦将軍 ブラド・キルス

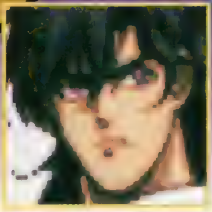
何よりも騎士道を重んじる巨漢の魔戦将軍。体力と防御力が高いので、仲間にすれば前線での盾にできてかなり心強い。彼の性格をよく考えて会話の受け答えをすれば仲間にできる。

侍大将 ヨシュア・ベラヒア

ゲーム序盤から登場するものの、助言や助っ人にとどまり、なかなか仲間になってくれない。通常攻撃も必殺技も強力なので、うまく仲間にできたら、しっかりと鍛えておいた方がいい。

魔戦将軍 ボル・ギル・ボル

ゲーム最初のボスキャラとして登場。戦闘で勝てば、正気を取り戻して仲間になってくれる。影使いの特殊能力を生かした、強力な技を多数持っているので、役に立つこと確実だ。



侍 ヨルグ・フィシス

小峡谷と送電線の2カ所で、マカパインとともにボスキャラとして登場する。剣と魔法を組み合わせた体術を駆使する攻撃は超強力。仲間にできれば実に頼もしい戦力になるのだが……。

魔戦将軍イングヴェイ・フォン・マルムスティーン

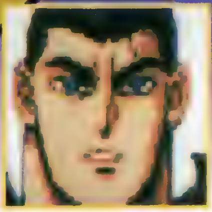
へたな必殺技よりも強力な剣技が魅力。使える必殺技は単体の敵に対するものが多いので、ボスキャラ戦ではかなり役に立つ。ボス戦前に編成を変えてでもパーティに入れる価値あり。

魔戦将軍ロス・ザボス・フリードリッヒ

一見頼りなさそうだが、剛剣グラビティ・ザンバーを駆使した攻撃はかなりのもの。途中で抜けたりすることもあるが、鍛えておいてソンはないキャラの1人だ。

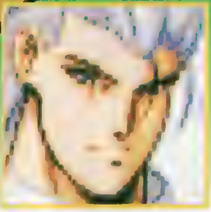
魔戦将軍 バ・ソリー

体の中に無数の再生蟲を飼っているので、タフさにかけては登場キャラ中ナンバー1。仲間にする条件がちょっとややこしいが、仲間にできれば相手の攻撃を止める格好の盾になるぞ。



魔戦将軍ジオン・ゾル・ヴァンデンヴァーグ

魔戦将軍の中でもトップクラスの剣の使い手。さらに魔剣"魂喰らい"を使った必殺技など、魅力的な技も多数身につけている。会ったときの状況を考えれば、仲間にするのはカンタンだ。

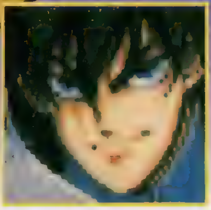


侍 シェン・カー

ジオンの異母兄弟で、彼とともに登場する。ジオン同様、魅力的な技を多数持っているが、注目なのは、妻の死を巡るジオンとの因縁。仲間にすればぐっとくるドラマを見せてくれるぞ。

侍 アンガス・ヤーン

謎の多い巨漢の侍。実はロボットで、原作では中にアビゲイルが入っていたのだが……ゲームではどうやら中身は謎らしい。はたして中に入っているのはいったい誰なのだろうか?



魔戦将軍 ザック・ワルダー

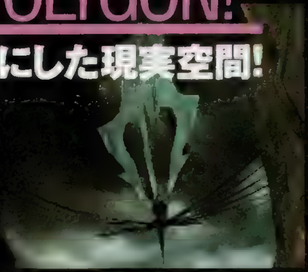
格闘術"カラーテ"を操り、唯一素手で戦うキャラ。単体向けの必殺技が多いので、ボスキャラ戦に最適だ。最初は敵として登場。その場で何回でも戦うことが可能だぞ。

PlayStation
虚ろなる神、『虚神』降臨
いま始まる──
D・S最大の戦い!!
BASTARD!!
─虚ろなる神々の器─

超人気コミック「BASTARD!!」
〈萩原一至・原作集英社　ジャンプコミック刊〉
その魅力と世界観を完全RPG化!

超人気コミックが、3DRPGとなってプレイステーションに登場！ 謎の敵「虚神」によって、力と記憶のすべてを奪われたD・S達の運命は!? 迫力の戦闘にド派手な魔法、注目のオリジナルストーリーで、新たな神話がここに生まれる!!

NATIVE 3D POLYGON!
高度な技術が可能にした現実空間!



ポリゴンによる超美麗3Dフィールドは、自在な移動はもちろん、上下を見渡すことも可能。まるで現実空間をさまよっているかのような、迫真のプレイをここに実現。

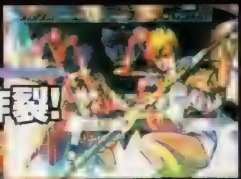
BATTLE!
陣形が実現した超戦術バトル!

美しいグラフィックの戦闘シーンは、キャラクターの位置関係が重要な「陣形」システムを採用。攻撃力を重視して戦うか？ 防御を固めるか…？ プレイヤーの戦術しだいで、戦局は大きく変化する!

DRAMATIC!
25人の戦士が織りなす衝撃の物語!

登場キャラクターは、原作で人気の25人。記憶を奪われた彼らは、時に争い、時に協力しながら「虚神」に戦いを挑む。原作では語られなかったエピソードも満載した、まさにファン必見のオリジナルストーリー!

MAGIC & SKILL!
150種を超える強大な魔法が炸裂!



原作の魅力を忠実に再現した、迫力あふれる奥技の数々は、なんと総数150種以上! 特定のキャラクターでパーティーを編成したときのみ使える「合体奥義」など、戦略性の高い、そして戦うほどに発見のある奥の深い魔法戦を味わえる!

BASTARD!!（バスタード）
―虚ろなる神々の器―

12月発売予定

標準価格6800円(税抜)
SLPS 00542

©Kazushi Hagiwara 1996
©1996 SHUEISHA
©1996 SETA CORPORATION

集英社・セタ　BASTARD!!製作委員会
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1　東京(03)3733-0667(ユーザーサポート電話)

原作／萩原一至(ジャンプコミック刊)　シナリオ／ベニー松山　作画／羽山淳一　アニメ監督／浜津　守

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

CAPCOM
冬は、スパズルで勝負。
カプコン人気キャラがパズルで激突!
連鎖を極めろ、
カウンタージェムを使え!
対戦プレイでアツくなる
「スーパーパズルファイターⅡX」登場!!
スパズル チャンピオンシップ in 国技館前
開催決定!
予選大会
※決勝は国技館前 パールホテル!
東京・新宿アルタ前ステーションスクエア
12月14日(13:00~18:00) 15日(10:00~18:00)
★お問い合せ先 06-227-1477
※画面はPS版のものです
SUPER PUZZLE FIGHTER II X
スーパーパズルファイターⅡX™
PlayStation
SEGASATURN
プレイステーション/セガサターン用ソフト
対戦パズルゲーム
好評発売中! 標準価格5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/
カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています
©1994 OSAKA F.C.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

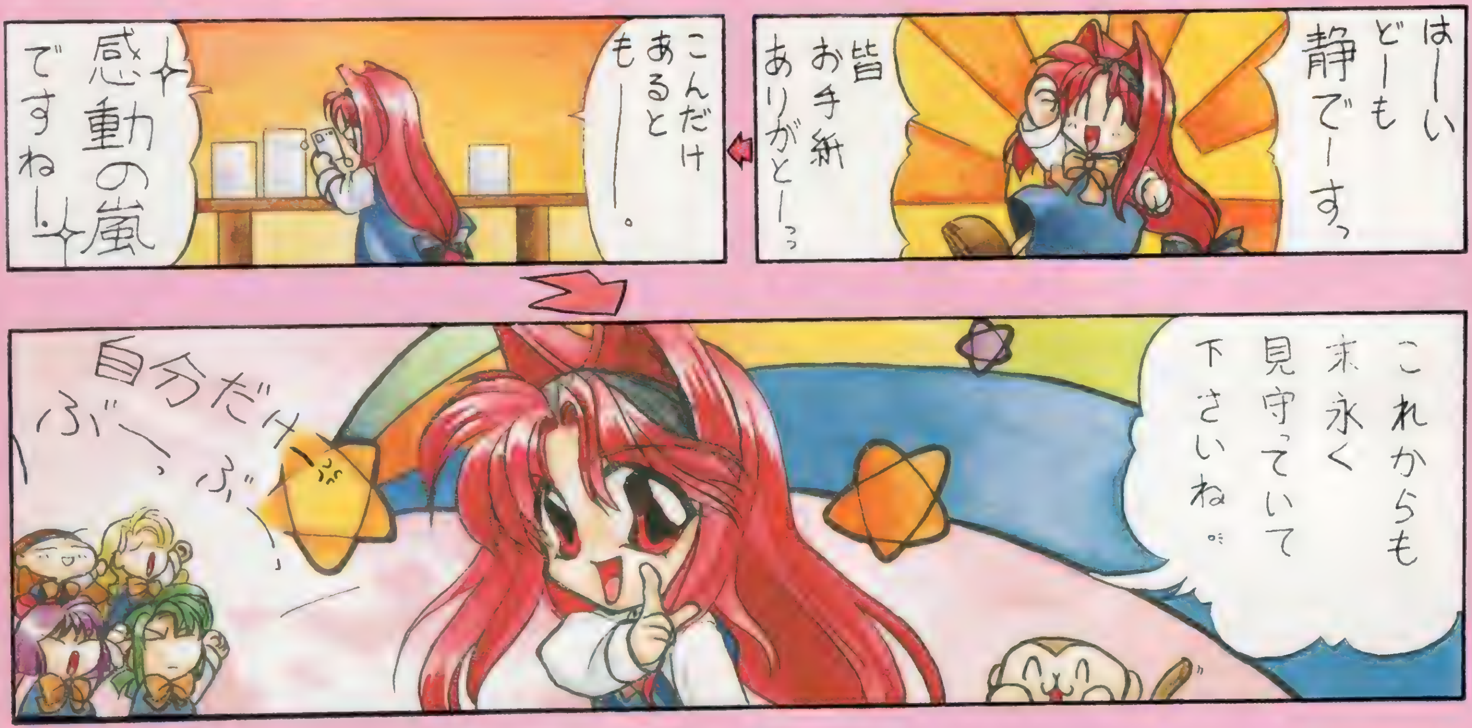
ドノヴァンに…
もう一度会いたい。

"PlayStation"マークおよび"Play Station"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

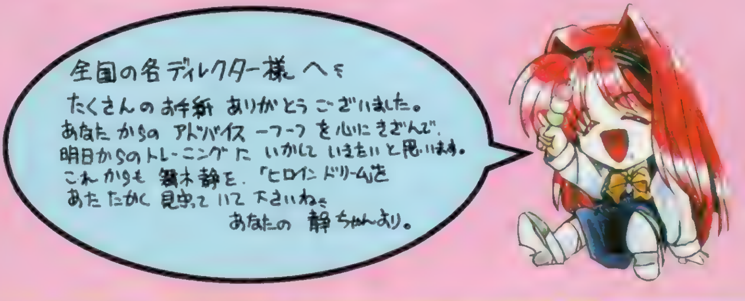
PlayStation

ヒロイン育成SLG

ヒロインドリーム
Heroine Dream



- 静の夢をかなえてあげたい!と素直に思いながら出来るゲームですネ。彼女のいろんなリアクションを見たいから、喜んで欲しいから、ガンバっちゃいます。!!(千葉県/K.Hさん)
- ドラマがうまいし、バックグラウンドに本当に夢があって、とても前向きに楽しめました。プレイヤーが一緒にカーテンコールに立てる、という EDは涙ものでした。(北海道/S.Aさん)
- 占い師として静を見守りながら、最初はなんの取柄もなかった彼女が成長しながら大成功していく歩みはまさにサクセスストーリー。けっこう泣かしてもらいました。(京都府/H.Kさん)
- 生き生きしたキャラのかけ合い、大量のイベント、女の子でも楽しめる育成SLG。主題歌も良いし、感動しました。ホント買って良かった!(山口県/Y.Nさん)
- 遊びやすくストレスのたまらないゲームシステムや、PLAYするほど愛着のわくヒロイン、多いイベントと、とても良くできています。(愛知県/I.Nさん)
- 女の子が可愛く全てのセリフに声が入っているので感情移入しやすく、イベント数も多いのでとても楽しめた。(香川県/H.Hさん)
- キャスティングもさることながら、セリフまわしや構成が絶妙で楽しいです。キャラクターのかけあいが面白かったですね。(宮崎県/K.Yさん)
- 自分のプレイするヒロインだけでなく、他のヒロインとの関係で出るイベントや、自分がディレクターと占い師と2つの面を持つ所が面白かった。(秋田県/T.Kさん)
- 静にオルゴールをあげた時のエンディングはとても感動しました。これからも、このような心の温まるゲームを作ってほしい。(神奈川県/Y.Sさん)
- 豪華な声優陣及びストーリーに非常に満足しました。ゲームシステムも単純そうに見えて、何度でも楽しめる奥の深さが良いです。(東京都/K.Yさん)
- 久しぶりに心安らかにプレイできた。(福岡県/M.Rさん)
- イベントの出るタイミングが適切で、普通のSLGだと中盤になると少し飽きてくるが、このゲームは逆にグイグイ引き込まれた。(東京都/M.Tさん)
- とても面白かったです。「ただのギャルゲーにはしない」という開発陣の意欲がひしひしと伝わってきました。(北海道/Y.Yさん)
- この手の育成ゲームにありがちな、パラメーターとにらめっこするゲームではなく、プレイヤーはゲーム内の世界を充分に楽しめるソフトだと思います。(東京都/T.Sさん)



CAST

舞木 静	西村 ちなみ	元見 演信	大塚 明夫
[illegible]	高乃 麗	名渡 画帝	藤原 啓治
大羽 [illegible]	大谷 育江	鈴無 響子	榊原 良子
神楽 姫子	かないみか	秋夜 楓	くれはやし たくみ
見和 [illegible]	折笠 愛		

他、豪華声優陣による5時間以上に及ぶ音声データ収録

西村ちなみ 1st Album
「Chinaism」
〜ヒロイン・ドリーム〜
NOW ON SALE!
¥3,000(税込)
(メルダック・レコード)

ヒロイン育成SLG
『ヒロインドリーム』 ¥6,800(税別)

NOW ON SALE!

インターネットホームページ ゲームの最新情報を中心としたホームページを開設いたしました。
http://www.threeweb.ad.jp/~mapjapan/

“PlayStation”マークおよび“Play Station”は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

メダルをゲット！ 景品をゲット！ そして彼女をGET!!

オリンピア 山佐

VIRTUA PACHI-SLOT II

バーチャパチスロ II
～実戦！美少女攻略法～

お待たせしました第2弾！
今回は、オリンピア・山佐の実機を完全シミュレート！
OL・モデル・女子大生…
6人の美少女がキミを待っている♥

攻略できるパチスロ台

★ニューパルサー ★プレイガールクイーンII
★ダイバーズXX ★ビーチガール
★セブンリーグ ★サンセットマリーン
★ジョーカー ★ブルーマリーンII

¥5,800 (税別)

'97年2月発売予定

© MAP JAPAN CO., LTD. LICENSED BY OLYMPIA & YAMASA

■入門モード　ビギナーにも安心な「用語解説」、「遊び方」、「各台の解説」をオートプレイで親切に説明。
■攻略モード　詳細なプレイデータ、膨大な統計データなど、あらゆる角度から実機を完全解析。
■2P対戦モード　画面を2分割した対戦プレイもパワーアップ。異機種対戦、CPU対戦、ハンディキャップ対戦など設定機能も充実。
■実戦モード　特色のある3つのパチスロ店でバーチャル体験。時間の設定、景品交換、両替、来店客などをリアルにシミュレート。総設置台数320台の全てのプレイデータを完全網羅。さらに店内で美少女との偶然の出会いからデートまでのストーリーをアドベンチャー風に展開。6人全員をゲットし、スペシャルエンディングを目指せ！

map japan

【株式会社 マップジャパン】
〒105 東京都港区芝大門1-3-8
日本テープ第2ビル
お問い合せ：TEL.03-3433-7092

" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく！●受付時間外の電話はおさけください。
エンジェルの商品は こども商品券で
インターネット・ホームページ開設中
クイーンズロード・ホームページアドレス
http://animejapan.cplaza.or.jp/qroad/
株式会社エンジェル（東京企画室）
東京都台東区寿1-5-9 盛光伸光ビル 〒111
●株式会社エンジェルはバンダイグループの一社です。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

'96年12月20日発売予定

¥5,800(税別)

CAST／坂本真綾（武蔵野香） 佐藤多美（神谷高美） 宮川美保（羽田みゆき） 山口由里子（赤坂真弓）

ソフトの内容、価格は予告なく変更することがあります。
本ソフトを当社に無断で複製すること、および賃貸(レンタル)、中古品販売(疑似レンタル)については、これを一切許可しておりません。

(株)ネクサスインターラクト ゲーム開発スタッフ募集中（企画、プログラマー、CGデザイナー、サウンドクリエイター、経理・総務）

Nexus Interact
株式会社ネクサスインターラクト
〒106 東京都港区六本木7-18-23 DKビル4F
TEL.03-5474-3584

©1996 NEXUS INTERACT ©1996 DaZZ

電撃文庫 好評発売中!

寒さもフッ飛ぶ元気作、続々登場!

星くず英雄伝① 放浪惑星の姫君

新木 伸
イラスト/平井久司　定価580円

美女&美少女がいっぱい! 新感覚の痛快スペースファンタジーがついに登場!

好評発売中!

ヴァルツァーの紋章〈上〉〈下〉
新木 伸　イラスト/佐嶋真実　定価〈上〉520円〈下〉500円

瑠璃丸伝⑥ 当世しのび草紙

松枝蔵人
イラスト/池田 恵　定価560円

平成忍者物語、ついにクライマックスへ! 瑠璃丸たちは幸子を救い出せるのか…!?

好評発売中!

瑠璃丸伝①〜⑤
定価①②各520円③560円④540円⑤560円

天背天昇秘記 KIRYU!①

野呂昌史
イラスト/きがわ琳　定価540円

生と死あるのみの世紀末の東京に、1人の天下無双の少年が現れた!

好評発売中!

銀河お嬢様伝説ユナ 哀しみのセイレーン
野呂昌史　原作/明貴美加、レッドカンパニー
イラスト/明貴美加　定価520円

強力。冬のラインナップ '96冬の冒険ファンタジーフェア

漂流伝説クリスタニア　全4巻
水野 良　イラスト/うるし原智志
定価①540円②③各520円④500円

神王伝説クリスタニア〈上〉〈下〉
著・白井 英　原作・水野 良
イラスト/宝谷幸稔　定価各520円

はじまりの冒険者たち
レジェンド・オブ・クリスタニア
著/河添省吾　原作/水野 良
イラスト/宝谷幸稔　定価640円

メディアワークスのホームページ
http://www.mediaworks.co.jp/

クリスタニア 封印伝説序章
水野 良ほか　イラスト/恩田尚之
定価520円

新フォーチュン・クエスト①〜③
深沢美潮　イラスト/迎 夏生
定価①②各600円③定価560円

デュアン・サーク①②
深沢美潮　イラスト/おときたたかお
定価各500円

レグナノルティア全史 ヴォルハドの剣
苑崎 透　イラスト/ことぶきつかさ
定価560円

エメラルドドラゴン(上)(下)
飛火野耀　イラスト/木村明広
定価各500円

エメラルドドラゴン 竜を呼ぶ少女
篠崎砂美　イラスト/木村明広
定価540円

小説 央華封神①②
友野 詳　イラスト/田沼雄一郎
定価①②各520円

竜剣物語 全5巻
D・J・ハインリヒ　訳/安田 均、笠井道子　イラスト/安彦良和
定価①620円②580円③〜⑤各660円

摩陀羅 天使篇①②
大塚英志 -
イラスト/田島昭宇　定価各520円

疾風の剣 セント・クレイモア
傭兵レト 〜新たなる旅立ち〜
榊 涼介　イラスト/石田 走
定価560円

電撃ゲーム文庫

RPGリプレイ
漂流伝説クリスタニア　定価640円
封印伝説クリスタニア　定価700円
暗黒伝説クリスタニア　定価660円
水野 良とグループSNE　イラスト/宝谷幸稔

央華封神リプレイ①②
友野 詳とグループSNE イラスト/田沼雄一郎
定価①740円②780円

D&D®リプレイ ミスタラ黙示録①〜③
安田 均&グループSNE
イラスト/中沢一登
定価①720円②780円③760円

電撃文庫 年末年始大感謝祭実施中!

●応募方法/電撃文庫12月10日・12月26日発売の新刊の帯にある応募券を切り取って、文庫に挟み込まれている「電撃文庫愛読者カード」に、貼って下記の係までお送りください。抽選で「電撃文庫特製図書カード(2000円分)」を100名様に差し上げます。なお、発表は、発送をもってかえさせていただきます。
●宛先/〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス「年末年始大感謝祭」係
●締め切り/1997年 1月末日(必着)

©ライトスタッフ/グローディア/メディアワークス D&D are registered trademarks owned by TSR Inc.Japan ©1995TSR Inc.and Media Works Inc. All rights reserved

※定価はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)

かわいいアスリート達の運命は、
キミの情報量によって決まる!
教え子と勝利を分かち合いたい
そんな優しい指導者のためのガイド!
電撃攻略王
BATTLE ATHLETESS
バトルアスリーテス
大運動会
公式攻略ガイド
電撃G'sエンジン特別編集
発売前から注目度120%。
めちゃラブリーな少女達のバトル。
制するのは攻略法を知る指導者だっ!
絶賛発売中
なんと! ゲーム中のイベントが全部見られる情報満載。
さらに! キャラデザイン牧野竜一描き起こしイラスト大収録。
ついには! 指導者心に訴える両面ポスターつき。
定価980円
セガサターン用ソフト
『バトルアスリーテス 大運動会』
と同時発売!!
(発売:インクリメントP、製作:AICスピリッツ)
※価格はすべて税込みです
©1996 AIC／iPC
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 31本

Part1 第1部

最近レビュアー紹介を読んでも、その人間のゲームの好みや傾向がわからないと、あちこちから指摘されたので、今回少しだけ改心してみました。わかりやすくなりました？

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。『ときめき』や「ペルソナ」などの濃いページを担当。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

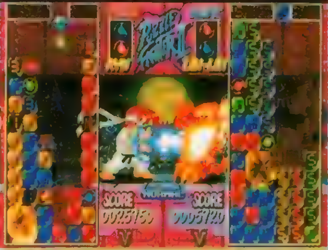
ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

SHIGY
メディアワークスでも1、2を争う貧乏でヒゲな人。パソコン系のゲームに詳しい。

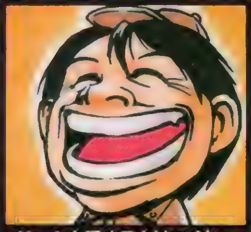
スーパーパズルファイターIIX

■カプコン■PZG
■12月6日■¥5,800



「ストリートファイターIIX」のキャラクターたちが登場する、対戦型の落ちものPZG。

岩崎啓真



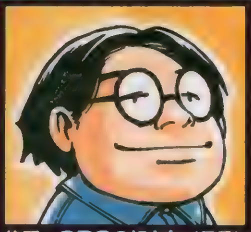
ゲームを愛するクリエイター

1月に発売されるCD-ROM増刊のCDを作っていたら、ものすごく時間を喰われました。やっとのことで完成しました。どうもまだ不満が多々あるのですが、今回はこのあたりがまとめどころかなと思いました。長く続けていくつもりなので、これからのCD増刊を楽しみにしてください。

デキは良い。ある意味、ほとんど文句のつけようのない完成度なのだが…問題点は、目新しいところがほとんどないことなのだ。新しい部分というと対戦時に「おじゃま」をカウンターで、ほとんど自動的に逆襲用のアイテムとして使用できる点だと思うのだが、どうも、それだけでは売りになる感じがしないのだ。落ちものパズルの良作ではあるのだが…あと一歩なにかがほしい感じがした。落ちものが好きな人なら買いか？

70

ウォルフ中村



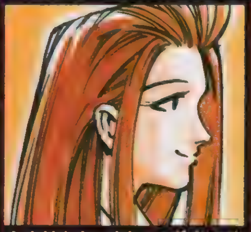
格闘・SPGの好きなベテラン

雑誌にスポーツ選手の記事が載っていた。その中にPSが写っていた写真があったので、反射的に(笑)見えているソフトをチェック。『K-1』、『闘神伝2』、『ファイナリスト』といった作品を確認した後、隠すように置かれた『ときメモ』を発見。で…私は「意図的に隠そうとした」に一票(笑)。

キャラは魅力的だが、パズルゲームとしてはイマイチ。巨大ブロックを作るのがこのゲームの醍醐味だと思うのに、実際は1つでも多くのブロックを(色は合わせて)落とした方が有利になるからだ。キャラの能力差も大きい。ただ、勝つことで各種フィーチャーが使えるようになるモードはおもしろかった(気づくとクリアしてました(笑)。難度の高い豪鬼戦は30回以上コンティニューするハメになったけどね。操作感も□

70

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

年末はゲームがたくさん発売されるので、仕事量が一気に倍増。ヘロヘロになっているところに、DPS恒例の年末付録というトドメが刺されて、ちょっとグロッキーな私。計算すると、かれこれ72時間も会社にいることに…。このままじゃ会社に住み着いてると思われちゃうかも。グスグス。

ブロックを積み重ねておいて、それを一気に消せば、楽勝できちゃうダイナミックさとわかりやすさがグッド。大量ブロック消しがキマると、画面がピカッと光って、キャラが必殺技をズバババッと出してくれるのもなかなかキモチイイものです。対戦も一度にどれくらい多くのブロックが消せるか、そして素早くブロックを落とせるかが重要。でも操作性が悪くて、ブロックがサクッと落ちてきてくれないのはマイナス～。

75

Part2代表 ジュピター藤平

それぞれのスペシャリストたち

最近、デキはガッカリ、起用した豪華声優だけで（それも演技はさておき名前だけで）勝負、てなゲームをちらほら見かけます。いち声優ファンとして、そしていちゲームファンとして、これってちょっと寂しいところ。そろそろ何かに気づくべきじゃないか、買ってる自分自身、そんな気がします。

〈レビュアー　ジュピター藤平〉

落ちものとしては、なかなかオリジナリティのあるシステム。終盤の大攻撃合戦になったときの爽快感はかなりのものがあります。隠し要素もいろいろあるし、キャラのアクションもコミカルで個人的には大好き。腕の差にもよるけど、対戦時やたらあっさり勝負がついたり、ムダに消耗戦になりがちなのはちょっとな、てな気も相手キャラごとに攻略法を変える必要があるのは　。

80

第2部

Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢15名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

パラッパラッパー

■SCE■ACT
■12月6日■¥4,800

音楽にのってラップを楽しむ、まったく新しいタイプのACT。かわいいキャラクターも魅力。

全く新しく、極めてわかりやすく、そして面白い。やるべきことと言えば、歌詞とリズムに合わせて上に出てくるボタンをタイミング良く押すだけ…なのだが、これが難しい。とにかく自分の音楽センスのなさを思い知らされる（笑）。ゲームの問題点としては若干ステージごとのバランスがおかしいことと、なんといおうと、ラップが嫌いな人には決してススメられないこと。パーティグッズには最適なのでオススメしたい。

85

システムはシンプルだが作り方がうまいため、かなり熱くなれる。ただ、タイトル画面のスキップが不可、アクセスが多め、視線の上下動が激しい（画面下のスコア＆評価をチェックするため）、ボタンを押すタイミングが画面とも音楽とも微妙にずれている（と思う）、実質的にステージの最終レッスンのデキのみが合否を決める、といった部分は減点材料。終盤の、出だしのタイミングが取りにくいところもつらい。でもハマる。

85

お手本と同じようにボタンを押していくっていう昔からあるゲームに、ラップをプラスしただけなのに、新しいって感じがプンプンするんです、このゲーム。序盤は楽しんでプレイできるけど、後半はリズムが複雑になって、けっこう手ごわかったなあ。アニメシーンはいかにもアメリカっていうノリで、それだけでも夢中になれちゃいます。それでなによりパラッパが最高！　おマヌケで不幸でキュートで今は彼にゾッコン。

90

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
キャラの動きとテンポがとにかく秀逸。コントローラのボタン配置を無意識のレベルで覚えていないと（さらに、ある程度リズム感がよくないと）かなり手こずるけど、クリアできたときの達成感というか爽快感は、計りしれないものがあるぞ。ゲームをやってて、考えるより先に勝手に手が動くってのは快感だ。ただ、そういった側面を持つだけに、万人にオススメできないのが残念。

85

クラッシュ・バンディクー

■SCE■ACT
■12月6日■¥6,800

さまざまなステージを舞台に、犬（？）のクラッシュが活躍するACT。美しいグラフィックにも注目。

3Dゲームの問題点である距離のわかりづらさが若干あることを除けば、すばらしい完成度。これに関してはほぼ文句なし。問題となるのは難易度。ともかく強烈に難しくなっていく。特に後半面は人間のやるゲームとは思えないほど難しくなる。あと、その難易度で一面終わるごとにセーブできないのも問題点。セーブポイントを限定するのは許してほしかった。後半面を考えると、アクションマニアにだけオススメする。

75

操作感は良好だし、仕掛けも多彩で楽しめる。ただ、難易度は高めで、3D物ならではの“空間が把握しにくい場所”もある。一発でアウトになる場所も多い。このゲームをさらにつらくしているのがセーブ方法。条件を満たしてボーナス面に行き、それをクリアして初めてセーブできるというのは…。セーブ時にカード内のデータをすべて表示する関係で、操作をミスすると他作品のデータに上書きすることになる点も問題あり。

80

奥へ奥へと進んでいく面があるかと思うと、いきなり横スクロール面に変わったり、手前に進むステージが始まったりと、フィールドを使った演出がおもしろい。主人公が倒れたときのリアクションが数パターン用意されているし、ボスのお腹の脂肪がプルプル動く…なんていうキャラの動きひとつでも楽しめます。ただ、各ステージでのセーブの条件がきついから、死ぬとかなり前に戻されることも。キツイなあ。

80

〈レビュアー　城イドム〉
グラフィックの美しさは感動モノ。各ステージに盛り込まれたアイデアも感心させられるものばかりで、ACTとしての完成度は非常に高い。隠し要素を探す楽しさ、より高度なクリアを目指すアツさも完備され、上級者でも手応えは十分。ただ、ジャンプの着地地点など、3D空間での位置関係を感覚的につかめないとクリアは難しい。ACTそのものを深く追求する人にオススメ。

90

FIST

■イマジニア
■対戦ACT
■11月22日
■¥6,800

美少女を中心に、個性的なキャラクターが活躍する対戦格闘ACT。

ジュピター藤平

キャラの個性はともかく、3D格闘ACTとして見ると、ちょっとつらい攻撃のリーチが短すぎるので、密着してチマチマやってるだけのゲームになってしまっているのだ。しかも、どのキャラでプレイしても、技の違いがほとんどない。動き自体は結構イイだけに残念。ただ、BGMはかなりイケる感じです。あと、クリアすると見られるようになる設定資料も演出がなかなかイカしてて、個人的には好きかな

50

ウキキ松崎

設定などのイラストを見る限り、個人的には好みなんだけど、実際のゲーム画面ではまるで別物。格闘ゲームとしてのシステム部分も、キック攻撃がボタンを押してから出るまで遅かったり、複数のキャラに同じ技があったりと、キャラの個性づけも今ひとつ。どのユーザーをターゲットにしているのかが謎だった（ギャルゲーファンなのか、格闘ファンなのか）。キャラボイスを有名声優が担当しているというだけでは…

35

Jリーグ実況ウイニングイレブン'97

■コナミ
■SPG
■11月22日
■¥5,800

リアルな描写で人気を博したサッカーゲームの続編。実況はおなじみカビラ氏。

オヤジ西岡

試合中の視点が4種類用意されているのだが、どれも何かしらの欠点（近だと近すぎて全体が見えなくて、中・遠だとキャラが小さすぎて操作しづらいなど）があり、どの視点で遊んでも今いちプレイしづらかった。それと、オリジナルのフォーメーションを作れないのは、個人的に不満っす。ゲームは及第点レベルのデキだが、“コナミのSPG”としてみると、作り込みが足りないような気がする。ちょっとワガママかな？

65

ネオ入道

グラフィックは、かなりいいです。サッカーらしく感じられるので、バリバリのサッカーファンにはオススメできるでしょう。が、しかし、サッカー「ゲーム」ファンにはどうかと思うんですよ、アタシ。選手の動きがトロイ。ダッシュでちょうどいいくらい。長くプレイして慣れてしまえばいいんですけど……。あと、「松木がウルサイ」ことをリアルに感じられるかどうかでも、評価は分かれます。カビラの魂の叫びを返せ。

70

東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!

■ナグザット
■AVG
■11月22日
■¥6,800

「タオ」というファンタジー世界を舞台にユニークなキャラクターが活躍するAVG。

ウキキ松崎

AVGというより、デジコミに近い感じのゲームだね。「西遊記」をモチーフにした（といっても登場キャラだけ時代設定はオリジナル）あたりは、個人的に好きです。しゃべるのはセリフだけで、状況説明はメッセージだけというのもプレイしやすかった。RPG風の移動シーンや敵との戦闘など、いろいろ要素は盛り込まれているが、どれもイマイチのデキ。フル画面やアニメシーンなどAVG部分がよかっただけに残念だ

60

Z佐藤

物語や絵を楽しむデジタルマンガって感じで、ゲーム性はほとんどない。そういった作品にしては、この絵のクォリティにはちょっと納得がいかない。それに登場キャラに関しても、魅力的とは言い難い気がするし…。せっかく有名声優さんをたくさん起用しているんだから、もう少しビジュアル面も気合いを入れて仕上げてほしかった。ただ、キャラのセリフはかなり多いので、声優さんのファンならかなり楽しめるだろう

45

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

DESERTED ISLAND

■KSS
■SLG
■11月29日
■¥5,800

無人島を舞台にしたサバイバルゲーム。リアルなCGとサウンドが大自然を演出している。

がんの字

人跡未踏の無人島を、チームを組んで探検するというシチュエーションにとても食指を動かされた。舞台の島が現実にあるもののモチーフでなく、未知の生物や謎にあふれたファンタジー色の濃い場所なのもいい感じ。深く入り込むほど感動や驚きがあって、探求心をかりたてられる。僕はユーモアの効いた巧妙なセリフまわしが楽しい英国で主にプレイしたのだが、プレイヤーの好みで国を選べるのもいいアイデアだ。

85

厚美清司

時代は日露戦争の頃らしいけど、妙な生物がいたりして不思議な世界観があります。そのため未知のものに対する先が読めない探索が非常に楽しいですね。展開はのんびりとしていて気長に楽しむべきなんですが、ついつい先を急いで隊員が病気になって死んでしまったりします。1人でも死ぬとゲームオーバーなので、慎重に装備を整えないと遠出できない難しさ。3つのセーブファイルを駆使したほうがよさそうです。

80

NBAパワーダンカーズ2

■コナミ
■SPG
■11月29日
■¥5,800

バスケットを題材にしたSPGの続編。キャラの動きが非常にリアル。

ネオ入道

この「NBAパワーダンカーズ2」、最新のNBAソフトであることは間違いありませんが、最高のNBAソフトかといわれると、それは疑問ですな。前作にあった無意味に決まってしまうダンクが、今回は鳴りを潜め、独走でガツン！　と決めるという爽快感は失われました（前作は前作で決まりすぎという退屈もありましたが）。敵のディフェンスも、やたらとカタイし……。今回も前作に続いてバランスに難ありで残念。

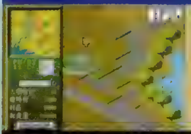
60

厚美清司

前作があまりにもヌルすぎたのか、今回はガードが厳しくなっています。そのために1人で持ち込んでダンク!!というようなプレイはあまりできません（COM戦）。ダンクの爽快感はあるが単調だった前作、ゲームメイクの面白さはあるがフツウのゲームになった今作。どちらがいいか、というのは個人の好みでしょう。私としてはNBAの華麗なプレイが簡単にできた前作のほうがいいです。キモチイイことが好きですから。

70

SIM ZOO



■ソフトバンク
■SLG
■11月29日
■¥5,800

廃園寸前の動物園を立て直す、動物園経営SLG。動物図鑑も楽しめる。

がんの字

遊園地などを作るのに比べたら、やや地味で娯楽性に乏しいかな、というのが第1印象。プレイには経営術や環境整備の考慮に加えて、動物たちの特徴を把握した上での健康管理なんかも重要になるから、あるていど動物が好きでないと遊ぶこと自体に苦痛を感じてしまうかも。でも動物（園）が好きな人には、好みの動物だけを集めてパラダイスのような空間を作れることは、たまらない魅力であるはず。かなり人を選ぶ作品。

65

SHIGY

経営SLGは情報の量と種類が多いのが普通だが、それをゲームの面白さとして消化できてない感じ。個々の情報の意味はわかるが、情報どうしの関連性や、どう行動に生かせばいいかがわからないのだ。また、画面を見ているだけでは、現在の経営状態やお客がどう感じているのかがわからないのもつらい。ただ、経営SLGとしての基本は押さえているので、この手のゲームがすごく好き！　という人なら買ってもイイかも。

50

SUPER FOOTBALL CHAMP

■タイトー
■SPG
■11月29日
■¥5,800

ブラジルや日本など、多くの国が登場するサッカーゲーム。多数の個性的な選手が活躍。

オヤジ西岡

こ、これ楽しいっす。ダイレクトパスをつなげる気持ちよさに惚れました。ワンツーパス、ポストプレイといったプレイも簡単操作で繰り出せるので、芸術的なサッカーを自分の手で構築できてとっても快感。選手の動き方が、速すぎず遅すぎずの適度な速さなので、選手を扱いきれない、ということもない。強いていえば、プレイ中に作戦変更をしにくいのが難点。サッカーゲームに“かっこいいプレイ”を求める人は絶対買い！

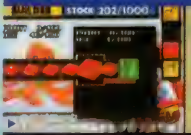
85

厚美清司

ACEという超人的な選手を設定できたり、他のサッカーゲームとは違う試みもあるんですが、気になる部分が多かったように感じました。レーダーがジャマに思えるときがあるのに、試合中のオン・オフができない、各モードから抜けるにはリセットしなければならない、とか。視点変更機能もあればよかったですね。もう少し引いた画面でプレイしたい気がします。コンビネーションプレイがサクッと決まる面白さはあります。

65

ToPoLo



■アートディンク
■ETC
■12月6日
■¥5,800

さまざまな動きをするブロックを組み合わせていろいろなものを作るというゲーム。

TAC★

これは厳密にいうと、ゲームじゃないかもしれない。でも、かなりスゴイソフトなのは確か。「何か」に見える形を作るには、それなりのセンスと慣れが必要だと思うんだけど、ワキワキと動く「なんだかよくわからない物」を組み立てるだけでも、ものすごく楽しい。残念なのは、実際のブロックのように自由な感覚で遊ぶには、操作が面倒すぎること。これで、試行錯誤しながら形を作れる操作性があればよかったのに。

70

城イドム

いろいろな動きをするブロックを組み、楽しい動作をする物体を作るゲーム。ブロックを組む作業も、わかれば単純ながら、最初は誰でも戸惑うはず。慣れてからも、手間がかかることに変わりないので、ジックリ派の人にしかススメられない。私の点数はその趣向が合う人用につけた点数なのでご注意を。作った物体を操作して、格闘ACTをさせるモードもあるけれど、どうも大味でこのモードは楽しむことができなかった。

70

エクストラブライト

■アスキー
■STG
■12月6日
■¥5,800

暴走したコンピュータの中枢を破壊することが目的のSTG。美少女ナビゲータが活躍。

ジュピター藤平

3D視点だが、ゲーム中は左右にしか動くことができない。すなわち、3次元攻撃を仕掛けてくる敵に対して2次元攻撃で対抗するという、限りなく不利な条件となる。そのためゲームの難度は結構高めだが、ナビゲータの女の子によって装備できる特殊兵器が違うので、それによりある程度の調節は可能。特筆すべきはスピード感かな。地形によってジャンプしたりすることもあって、迫力もなかなかのものなのだ。

60

厚美清司

スクロールのスピード感はなかなかのものがあり、目まぐるしく変わる展開はいいと思います。まぁ、見た目がチープなのでこれぐらいはしてもらわないとね。それにしても、3Dにもかかわらず、自機が横移動しかできないのは謎。そのために普通にプレイすると、敵の攻撃がよけづらいんですが、画面端で撃ってるだけでボスまで簡単に行けたりするし…。面の途中で部分的に分岐しますが、あまり変わりばえもしない。

40

ガボール・スクリーン

■アンティノスレコード
■ETC
■12月6日
■¥3,200

小室哲哉プロデュースによる、さまざまな要素がミックスされた新感覚の音楽ソフト。

がんの字

画面内に広がる独創的な世界を巡りながら、特定のポイントをクリックして起こるさまざまな変化を楽しむゲーム。それぞれの世界に複数隠されているCDをすべて集めると、ソフトのウリであるクリップが見られる。ミュージッククリップとしての価値は判断しかねるけど、1本のゲームと考えると結構寂しい。クリップはいらないから、そのぶん、ゲーム内容をもっと充実させたら……、と思うのはいけないこと？（笑）。

65

ゆかマン

オープニングでポリゴンのスタジオで仕事をする小室哲也氏のムービーがあるんですが、これがとんでもなくキレイなんです。ビデオクリップの画質もずいぶん高いですし、これならプロモーションビデオとしても十分通用するでしょう。ゲームパートも、音の断片を探すという目的だけではなく、クリックしたときのアクションを見て楽しめるのもステキです。TMNを始めとする参加アーティストのファンなら、文句なく買い。

75

ファーストクイーンⅣ

■呉ソフトウェア工房
■S・RPG
■12月6日
■¥5,800

パソコンで大人気を博したS・RPGの移植作。最大で100人のキャラが同時に戦う。

がんの字

わかりやすい戦闘システムにしろ、時間や外交の要素を取り入れたエリアマップにしろ、磨けば光る可能性を秘めているのに、その魅力を長所と呼べるほどには洗練しきれてないのが残念。加えてゲーム中のメッセージは、稚拙でつじつまが合ってないときてる。100人以上のキャラによるゴチャキャラバトルはいい味出しているが、全体的な練り込み不足が、そのまんまゲームの短所として浮き出ているのだ。うーん…（渋面）。

45

SHIGY

戦闘中にやれることが少ない（ほとんど見てるだけ）ので、いちいち戦闘に頭を使う必要がないのがラク。それよりも、侵攻ルートの決定、部隊の編成、兵力の増強といった、大局的な“戦略”に集中できる。そういう意味で、戦略級SLGとしてのデキはかなりイイと思う。ただ、元となったパソコン版を忠実に移植しすぎているので、全体の印象はかなり地味。イベントなどで、もう少し派手な演出をしても良かったのでは？

75

キッドクラウンのクレイジーチェイス 2 L♥VE L♥VEハニー争奪戦

■ケムコ
■ACT
■12月6日
■¥5,800

ユニークなキャラ、キッド・クラウンやプリンセス・ハニーが登場するACTの第2弾。

PON

キャラのリアクションは面白いし、全体的にかわいい作りでグー。クォータービュー画面のわりに操作感も良好。しかし、トラップの当たり判定が厳しい上に、ダメージを受けてピヨってる時間がとても長い。制限時間が短く、かなり急かされるのもイヤだった。制限時間がもっと長ければイライラせずに楽しめたのに、その部分で損をしてると思う。個人的には気に入ってるんだけど、好みの差があると思うので点は低めです。

60

Z佐藤

各ステージには、その舞台となる惑星（炎や氷、水の惑星など）の特色を生かした仕掛けがいっぱいで魅力的。でもステージの基本的な造りに大きな変化がなく、フィールドをナナメ上から見た画面ばかりなので少々飽きる。操作に関しては、障害物の当たり判定に不満な点はあるものの、操作に慣れれば避けて通ることができるので、まあ許容範囲かな。2人同時プレイはかなり楽しいので、2人で遊ぶなら+10点って感じだ。

50

PIT BALL

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ACT
■12月6日
■¥6,800

2対2で戦う近未来のスポーツを題材にしたSPG。激しいバトルが楽しめる。

TAC★

モンスターやミュータントみたいな連中が、激しくドツキあいながらボールを奪い合う、バスケみたいなゲーム。チームが2人なので、展開や操作がわかりやすく、おおざっぱながらもスピーディなゲームがなかなか楽しい。チーム経営ができるストーリーモードは、他のチームの試合に賭けたり、賄賂を贈ることなんかもできるのがイカス。キツイキャラ＆グラフィックなんで、そこについてこれる人で、SPGが好きなら買い。

60

厚美清司

どうして外人はこんなワイルドで、うさん臭いゲームを作ろうという気になるのでしょう。とにかく見た目からして非常に匂うゲームなんですが、プレイしてみると意外に面白かったりします。MDの傑作「レッスルボール」をもっとシンプルにした大味なスポーツバトルという感じですね。ゴールの座標がつかみづらく、アイテムも判別しにくいのでマジにプレイするより、ストレス解消的な遊び方が合っていると思います。

60

Jewels of the Oracle オラクルの宝石

■サンソフト
■PZG
■12月6日
■¥5,980

アドベンチャーの要素が加味された、新機軸のパズルゲーム。

TAC★

意味不明かつ難解なパズルが、24種類も入っている。オレにとっては、ほとんど苦行にしか感じられなかった。パズルを選択するにしても、いちいちムービーで移動していかなくてはいけないし、そこまで行ってみないと、どんなパズルかもわからない（行ってもよくわからないことも多いが）。ルール説明もないのに「世界観」で押し通されてもなぁ。この雰囲気を楽しむには、悟りに近い心の余裕が必要でしょう。

35

なんでもゆうこ

3Dダンジョンを歩いてパズルを見つけていくゲームなんだけど、ダンジョンでの移動が遅くていちいちロードするもんだから、パズルができるまで長くかかってイライラ。ようやくパズルにたどり着くと、今度は説明もヒントもなしにいきなりパズルを解かなくちゃいけない…。そのクセ、パズル自体は何時間経っても解けないような問題がちらほら。しかもやり直すときは、もう一回最初からだなんて、私にはツラすぎです。

55

ガレオス

■アトラス
■STG
■12月20日
■¥5,800

新型兵器"FAAEOZ（ガレオス）"を操ってエイリアンの兵器を掃討する3D・STG。

がんの字

多彩なシチュエーションのステージ構成のおかげで、展開が単調に感じることはないし、敵のメカをガンガン撃ちまくって破壊する爽快感もある。その点では多方向型3D・STGのツボをきっちり押さえてあるわけだけど、操作性にちょっと納得いかない部分があった。やっぱりこのタイプのゲームには、機体を地面に水平に上下移動する操作も必要だと思うのだ。そこまでしっかり作ってあれば、もう20点上乗せできたのに。

55

城イドム

戦車タイプの兵器による3D・STG。このタイプのゲームは戦略性ばかりを重視したタイプが多いが、この作品は爽快感や手軽にプレイできる遊びやすさもバッチリおさえてある。ただ、手軽に楽しめる反面、やり込んで攻略のコツが読めてしまうと、やや単調な気もする。ステージも全7面と少なめなので、飽きるのは早いかもしれない。難易度は標準的なレベルで、一番難しいモードでも、あまり手こずることはないぞ。

65

らんま1/2 バトル・ルネッサンス

■小学館プロダクション
■対戦ACT
■12月6日
■¥6,800

人気アニメ「らんま1/2」のキャラ同士が戦う対戦格闘ACT。

TAC★

「ポリゴンにすりゃいいってもんじゃない」の典型みたいなソフトです。ゲームはまだしも、ムービーでのキャラの違和感は相当なものです。システムも、キャラの見た目にごまかしの効かないポリゴン対戦格闘に、上段攻撃のとどかない八宝斉を登場させるのはマズいでしょう。COM戦もヘンに難しいし（乱馬にハメ殺されました）。変身なんかはそれなりに面白いんですが、変身中に攻撃されるのはやめてほしかったです。

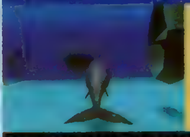
45

ウキキ松島

原作での要素（水に濡れると変身する）が、うまく取り入れられていておもしろい。技の種類も豊富で、対戦していてもなかなか飽きない。ただ、キャラ同士のバランス（とくにサイズなど。技が当たらないキャラがいる）のとりかたがイマイチ。まぁ、原作に忠実と言えばそうなんだけどね。今までの「らんま」の格闘ゲームと比べても、いろんな意味でかなりいいデキ。ビジュアルをアニメでなく、CGにした点もいいね。

70

DEPTH



■SCE
■ETC
■12月6日
■¥4,800

広大な海のなかでさまざまな曲を集め、それらを組み替えて自分好みの曲を創るソフト。

なんでもゆうこ

まずイルカの動きが滑らかなのと、海中の光の美しさにビックリ。でもこのゲームはただビジュアルを楽しむものじゃなくって、自分好みの音を創り出すことが大きな目的。用意されている何種類かの音色を組み合わせるだけの簡単作業で、ハイレベルな音楽を作ることができるなんて、こりゃすごいソフトかも。しかもいろんなステージで自作音楽を流し、イルカを操作してアドリブ演奏を付けられるすばらしさ…感動です。

85

厚美清司

最初は「リッジ」っぽい曲を作ってみようかと試み、いろいろと音を組み合わせていくうちに、深みにハマったんだけど、そのうちだんだん飽きてきました。元パンクスだった私としては、デジタルな音だけではなく、アナログな音も欲しいわけですよ。それにボイス関係も欲しかったですね。でも適当に音を組み合わせるだけでも、それなりに聞こえてお手軽だし、注文はかなり多いけど欲しいソフトではあります。

70

DX億万長者ゲーム

■タカラ
■TBL
■12月6日
■¥5,800

大人気ボードゲームのPS版。オリジナルのボードゲームと同じく多人数プレイが可能。

なんでもゆうこ

基本は「モノポリー」だから、ルールがムチャに難しいってことはないので、けっこう気軽に楽しめます。特徴になっているスパイシステムは、スパイをいくらで雇うか、他人からお金を奪うためにうまくマスに止まれるかが全て運しだいで、そのバクチっぽさがたまりません。でもマップが見づらくて株を買うとき戸惑ったり、すぐお金がなくなるので何もできないターンが続いたりという問題点も。操作性の悪さも減点材料。

70

ジュピター藤平

ゲームの内容自体はモノポリーみたいな感じだけど、スパイの存在が逆転性を秘めていて楽しい。本来のボードゲームの「億万長者ゲーム」をプレイしたことがないから比べられないんだけど、MAPもいろいろあるし長く楽しめるんじゃないかな。COMも変にイカサマくさい、なんてこともないし。1人でプレイできるトーナメントモードなども充実してるし、なにせお正月向けってことで、オススメしちゃいます。

80

ブルーフォレスト物語 ～風の封印～

■ライトスタッフ
■RPG
■12月6日
■¥5,800

かつて3DOで発売されたRPGの移植作。独特のタッチで描かれたキャラが魅力的。

なんでもゆうこ

人によるだろうけれど、私はこのゲームの絵柄とグラフィックがあんまり好みじゃないです。キャラが怒った顔が鬼のように怖いし、フィールドの絵はなんとなく古くさいし…。戦闘シーンも同様で昔のゲームみたいな雰囲気。コマンドの選択もしづらいし、戦闘のペースもゆっくりだしで、もうイヤ～ン。でもストーリーさえ良ければ…ってな願いもむなしく、話の展開も強引で、自由度が低いって思われても仕方ないかもね。

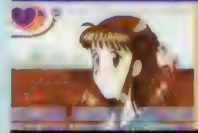
60

がんの字

雰囲気はシリアスなのに、なんだか奇妙な味のある戦闘シーンは好き嫌いがバックリ2つに割れそう。見てて楽しく、たまにカッコいい必殺技なんかもあるから個人的には気に入ってるけど。なんの変哲もない選択肢が、エンディングを大きく左右するシステムもスリリングでいいと思う。それ以外の部分がオーソドックスにまとまりすぎてるきらいはあるが、変に作りが凝ってないぶん、肩の力を抜いて楽しめるRPGだ。

65

トゥルー・ラブストーリー



■アスキー
■SLG
■12月13日
■¥5,800

四季をとおして女の子とおつきあいする恋愛SLG。たくさんの女の子が登場。

ジュピター藤平

これはイケます。季節が4つあるってことで、同じ女の子を狙うにも違ったシチュエーションが楽しめるのだ。さらに、女の子が極端に突飛なところにいたりしないため簡単に会うことが可能で、サクサクゲームが進められるのもうれしい。起用している声優やOPの歌手も実にいいセンを突いている。セリフも（女の子だけ）全部しゃべるし。ただ、絵がちょっとプレイヤーを選びそうで惜しい。個人的には好きなんだけどなー。

90

ウキキ松崎

このテの恋愛SLGにしては、プレイヤーのやれることが少ない気がする。ただ、そのぶんストーリーや会話を十分に楽しめた。ゲームシステム的には、それほど目新しいものはないが、下校時の「会話モード」だけはなかなかおもしろかった。キャラのグラフィックは、人によって好みが分かれると思う。私も最初は気にしていなかったが、プレイしてるうちにだんだんと愛着が出てきました。今じゃ彼女たちがとてもカワイイです

85

HEAVEN'S GATE

■アトラス
■対戦ACT
■12月13日
■¥5,800

JAC（ジャパン・アクション・クラブ）の動きをモーションキャプチャーした対戦ACT。

ジュピター藤平

操作体系はパンチ、キック、ガードと慣れ親しんだボタン設定なので、スムーズにプレイできる。JACの動きをモーションキャプチャーってことで確かに動きはなかなかいい。が、技が全体的に地味目なのが難。天井や壁に吹っ飛ばしてからコンボも狙えるらしいけど、基本的に吹っ飛ばせる技自体のモーションが大きいので、うまくつながりにくいし。総合的に見て、やっぱり平均点な3D格闘ってことになっちゃうな。

70

Z佐藤

どのステージにも天井とカベがあり、そこへ叩きつけられることで追加のダメージを受けるというアイデアはとっても面白い。全体的にもポリゴンを使った昨今の3D格闘ACTの中では、イイ感じに仕上がってると思う。ただエフェクトが派手な技を連発すると、多少処理が遅くなる。コレは減点の対象かな。あと欲を言えば「回り込み」の要素も取り入れてほしかった。多くを求めなければ、かなり楽しめる作品なんだけどね。

70

スピードキング

■コナミ
■RCG
■12月13日
■¥5,800

アーケードで大人気のRCGの移植作。立体音響を駆使したサウンドに注目。

なんでもゆうこ

グラフィックが粗くて、見た目が美しくないなあ、というのが最初の感想。じゃあ、スピード感や走行感はどうかというと、時速300キロで空中を走行しているにしてはスピード感がなくて、浮いているっていうよりソリで緩斜面をズズッて滑っているような感覚に近くって、私はあまりドキドキできませんでした。敵マシンもイヤらしく邪魔してきたりしないから、ただの障害物のような存在になっているし。…うーん。

65

城イトム

ボコボコと現れるオブジェ、ややガタつく動きなど、グラフィック処理に粗さがめだち、スピード感もイマイチ。ゲーム内容を見ても、自車の操作上のクセ、敵車の動き、コースのせまさなど、納得できないところが多く、あまり爽快な走りを味わえなかった（ネジコン使用時でも、操作上の問題点は解決されない）。自分の走行データをセーブして、そのデータと対戦できるなどのシステムは斬新だっただけに残念。

50

FORMULA 1

■SCEI
■RCG
■12月13日
■¥5,800

F1番組でおなじみ、フジテレビの三宅正治アナや解説の今宮純氏が登場するRCG。

ゆかマン

普段RCGをしないオレでも、このゲームはそれなりに楽しめた。走りの感覚はなかなかリアルだし、操作感も悪くない。ステアリング操作を補助してくれる機能などもあり、いきなりプレイしてもそこそこ走ることができる。ただし、コースアウトからの脱出がかなり難しいところは×。あと、ただ走ってるだけのゲームってけっこうすぐに飽きます。まあ、F1が好きな人なら、そんなことはないのかもしれないけどね。

65

SHIGY

海外パソコンゲームの移植なんですが、これが実によくできています。とりあえずマシンとコースを選べばすぐに走れますし、その気になれば練習→予選→本戦で16戦フルに走ることも可能です。FOCAの許可を取ったことによって全ドライバーが実名で登場したり、日本語モードを選べばF1のTV放送でおなじみの方々の実況が入ったりするのも、ファンにはたまらないでしょう。長く遊べる良いゲームだと思いますよ。

70

ペブルビーチの波濤PLUS

■ソフトバンク
■SPG
■12月13日
■¥5,800

多機種でも大人気のゴルフゲームの移植作。リアルなグラフィックがウリ。

ウォルフ中村

「オーガスタ」より完成度がアップし、遊びやすくなった。グリーン上の表現も改良され、納得できるレベルになっている（角度によってはカップが消えるけど）。ただアクセスが多めで、それをスキップするためにボタンを何度か押すハメになるのはかなり面倒だ（バーディーを取った場合なら拍手、キャディーのセリフ、リーディングボードの表示、と3回読みにいく）。イーブンで回っても1ラウンド30分弱ですむ点はありがたい。

95

ネオ入道

最初に断っておきます。僕は、ゴルフゲームが好きです。でもって、一番好きなゴルフゲームが、この「ペブルビーチの波濤」なんですよ。シリーズ特有の戦略性の高さと、このコース特有の自然の要素（地形＋風）がうまくマッチして、何度ラウンドし直してもその時々の楽しみ、緊張感がある。なんかウイスキーの広告みたいですが、ゲームに「芳醇な味わい」というものがあるとすれば、まさにこれでしょうな。大好き…。

95

PRIMAL RAGE

■タイムワーナーインタラクティブ
■対戦ACT
■12月13日
■¥5,800

未来の地球を舞台に、恐竜に似たモンスター同士が戦う対戦ACT。

TAC★

かなり前になるけど、いきつけのゲーセンにあったころに、仲間うちでよくやりました。恐竜っていうよりは、もはや怪獣の域に達しているキャラがイカス。おまけに足元の人間を喰って体力回復もできる！　すごすぎ。とはいえ、真面目に対戦格闘として評価すると、当たり判定はアバウトで、コマンド入力はシビア、COMは強いと、かなりキビシイ内容なので、この感覚を楽しめる人以外は、手を出さないほうがいいぞ。

55

ウキキ松崎

キャラの動きを、クレーアニメーションといった映画的手法で表現しているあたりが、海外ゲームらしいね。格闘ゲームとしては、必殺技や連続技などあってなかなか楽しめる。個人的には、キャラが恐竜（怪獣？）なのでもう少し派手さがほしかった気が……。操作感も悪くはないのだが、キャラが見た目より軽く（動きや操作など）感じられた。もうちょっと「重み」を表現できれば、もっと雰囲気が出たと思います。

65

黄昏のオード ~ODE TO THE SUNSET ERA

■トンキンハウス
■RPG
■12月27日
■¥5,800

歌が魔力を持つ世界が舞台の、シンフォニックRPG。自動作曲機能に注目。

がんの字

グラフィックとか、システムとか、あらゆる要素のクオリティが進歩している現在のRPGを基準にすると、この作品は"古くさい"ゲームということになるんだと思う。残念ながらね。でも、丁寧に熟成されたテーブルトーク調の世界観や、特徴がないように見えるシステムにさりげなく織り込まれた斬新なフィーチャーは高く評価したい。全体に漂う落ちついた雰囲気も、このゲームにマッチしていていい感じなのだ。

70

厚美清司

とにかく歌魔法システムにつきる。歌詞入力時にセリフを考えたり、テストとしていろいろ歌わせるだけでもかなり遊べます。ただ、一つ一つの文字で音階が決まっていて、同じような言葉を使いまくるとメロディが同じになる、一度決定してしまうと後で変更することができない、など惜しまれる点も多いです。このヘンテコなシステムはかなり笑えるしろものので好きなんですが、それ以外は並以下というのが残念です。

65

ロジック麻雀　創龍

■日本ソフトウェア
■TBL
■12月20日
■¥5,800

コンピュータの思考パターンを設定してオリジナルの雀士を作ることができる麻雀ソフト。

なんでもゆうこ

捨牌が速くてサクサク進むし、リーチ後はオートだから、ストレスなくプレイできるし、麻雀にも夢中になれてちょっとイイ感じ。牌を選ぶときの操作性も良好で、牌の大きさが変更できる点も親切。さらに、ストーリーモードはかなりシリアスな内容なのに、問題はなぜか麻雀で解決。なんで、なんで!?　って感じで笑かしてくれました。でもキャラメイクが×。せっかく作っても自分で動かせないなんて、そんなのないよぅ。

75

オヤジ西岡

ロジックを組んでCOMに麻雀を打たせる、というアイデアはいいと思う。しかし、せっかくのアイデアがゲームとして表現しきれていないのが残念なところ。この手のゲームって、ロジックを組んで、それを実戦で試して、不満点を修正して、という作業が楽しいはずなのに、肝心の実戦シーンがちょっと……。展開が速すぎて、ロジックの検証ができないんですよ。ストーリーモードも、自分で打った方が楽しかったっす。

45

ゼイラムゾーン

■バンプレスト
■ACT
■12月13日
■¥5,800

雨宮慶太監督の「ゼイラム」の世界をベースにした、大迫力の3D・ACT。

ジュピター藤平 80

ゲームシステムで言えばこれは『ファイナルファイト』に限りなく近い。が、プレイ中にめまぐるしく変わる視点とキャラのイカすアクションが、このゲームを一連の横スクロールACTとはまったく異なるモノにしている正直かなりイケます。とはいえ、問題もアリ。1つは視点変更によっては、敵がどこにいるのかわかりにくい点。2つめはボス戦で、ガード方向がわかりにくくなる点。3つめはとにかく難度が高い点だ。

ゆかマン 75

いわゆる「ファイナルファイト」系ゲームですが、コマンド入力で必殺技が出せたり、ボスとの戦闘が3Dの対戦格闘だったりと、なかなか飽きさせない作りになっています。ストーリー展開がやや唐突なのがナンですが、スピーディなゲームの進行は爽快でよろしいです。ただ、ところどころに納得のいかないトラップがあったりするのが残念なところですかね。あと、ムービーのイリアがなんか写実的で怖かったです。

ロックマン8 メタルヒーローズ

■カプコン
■ACT
■12月17日
■¥5,800

FCから続く人気シリーズの最新作。ユニークなロボットたちが敵として登場する。

Z佐藤 85

FCから続く「ロックマン」シリーズの最新作。相変わらずバランス、仕掛け、操作性など、どれも最高レベルと思われる仕上がり。ただ、全体的にまとまり過ぎちゃってる感じがする。もう少し大胆な演出を期待してたのにな。難易度はやはり高めだが、ステージ開始時の残機をアイテムで増やせるなど親切設計になっていて、初心者への配慮もバッチリ。個人的に大ファンのボクは、この点数にプラス10点てところ。

城イドム 60

シリーズ初挑戦の私には、グラフィックなどが物足りなく感じられた。攻略要素は死んで覚えさせる傾向が強く、最初はバコバコにされたボスの攻撃が見切れるようになると、結構爽快な気分になれる。なのにこの点数になったのは、細かいところにアイデアのよさがあるとはいえ、全体的にスタイルが古い点と、ここまでシビアだと一般性がないと思えた点などがその理由。手ごたえのあるACTを求めている人にオススメする

ウルトラマンゼアス

■東北新社
■TBL
■12月20日
■¥5,800

ウルトラマンゼアスや怪獣が登場する、ACTやRPG等の要素を含んだボードゲーム。

ジュピター藤平 55

ゲームのシステムはわかりやすくていい。ただ、逆に言うと奥は深くない。また、盛り上がりに欠け、単純作業を繰り返しているだけのような気がしてしまうことも多々。さらに、バトルシーンになるごとに読み込みにいくのもいただけない。プレイヤー同士のバトルがミニゲームで解決されるという要素はおもしろいのだが、場合によってCOMが妙に強すぎるときがあり、納得がいかない場合もアリ。これもマイナス。

厚美清司 60

もともとゼアスには色物なニオイがあったので、コミカルなノリにはついていけます。ボードゲームとしては、他のゲームにある要素を取り入れながら、怪獣とのバトルなど特撮ヒーローものエッセンスが楽しめるようにはなっています。ただ駆け引きという部分が薄く、あまり盛り上がらずに終わる傾向があります。もっと友だちをなくすぐらいのひどいイヤがらせができるぐらいじゃないと、飽きるんじゃないかな。

ウェルカムハウス2

■ガスト
■AVG
■12月20日
■¥5,800

アメリカの1950年代を舞台に、ユニークなキャラが繰り広げるコメディAVGの第2弾。

Z佐藤 50

ポリゴンで表現された家の中を歩き回り、脱出方法を探していくんだけど、キャラの歩行スピードが遅くて超イライラ。せっかく楽しい仕掛けがいっぱい用意されていて見所は満載なんだけど、これじゃ調べに行くのが面倒になる。それにキャラの向きを変えるときも"まわれ右"のように90°ずつしか変えられないのも手間がかかるし。もう少し快適さを追求してほしかった感じ。けっこうスキになれそうな作品だけに残念だ。

城イドム 70

ACT性なしの純粋なAVGで、アメリカンコメディっぽいギャグのセンスは秀逸。クリアと直接関係ないイベントもたくさんあり、様々なことを試したくなる。唯一気になったのは、進行に必須のイベントに必然性のないものが多いこと。適当にアレコレしていたら進めるようになっていたケースが多く、与えられた情報から突破方法を推理するのは不可能に近い。いろいろなことを試しまくる遊び方を好む人にオススメ。

今回の総評&次回展望

前回、予告していた『新スーパーロボット大戦』は、発売日が2週間延びたため今回のレビューに入りませんでした。楽しみにしていた人は、ごめんなさい。次号必ずや…。

今回の、Part1では、『パラッパー』が4人のレビュアーの評価を集めることになりました。グラフィックや練り込まれたシステムなどが、スポットを浴びている最近にあって、本当にノリのよさだけで(もちろんそのノリのよさは緻密に計算されたものかもしれませんが)評価を集めた、珍しいソフトといえるかもしれません。幅広い年齢層に(小さな子どもから大人まで)楽しめる作りになっていますので、ぜひ一度はプレイしてみてください。

今回はPart2のタイトルの中にも、オススメが多数つきました。なかでも、『ペブルビーチ』は、PSの既存のゴルフゲームと比べても、群を抜いているという評価なので、ゴルフゲームファンは、チェックしておいた方がいいでしょう。『トゥルー・ラブ』も、ギャルゲーファンをくすぐる要素がいっぱいつまったゲームという話。また、年末に向けてのパーティグッズとして、『億万長者』などにも注目してみてはどうでしょう?

次回は今度こそはの『新スーパー』に『ワイルドアームズ』『ソウルエッジ』などを予定。大作目白押しで、またまた、大増6Pで熱いレビューをお届けします。

岩崎啓真

今回は『パラッパラッパー』が抜群。パーティグッズとしても、また1人で遊ぶぶんにも文句なしに近い面白さ。また斬新なゲームでもあるので、ラップが嫌いでない限りはオススメしたい。『クラッシュ』は完成度については文句なしなのだが、難易度の高さが問題。あと『パズルファイター』も完成度は高いのだが、今一歩、ユーザーに対するアピールが不足している気がした。と言っても、そこまで要求するのも贅沢な気がするが。

なんでもゆうこ

ゲーム+ミュージックってこんなに楽しいんだ!って気づかせてくれた『パラッパラッパー』がダントツのオススメ。「アイガッタビリーブ!」がクチグセになってしまうような、強烈なインパクトがあるゲームです。ユニークなキャラクターも、ヤミツキになる原因だしね。それと、音楽作成ソフト? の『DEPTH』もかなり楽しめる作品。とにかく簡単に音楽が作れる、イルカを泳がせて動かすとアドリブが奏でられるっていう2点にビックリでした。

ウォルフ中村

今号は『パラッパ』。改良の余地はありそうだけど、それでも他人のプレイを後ろから見ているだけで幸せになれます(笑)。ここまでできているなら、もう一歩進めて"接待ゲー"(知人が遊びに来た時に一緒に遊べるゲーム。ルールが簡単で覚えやすく、それでいてハマれる物が理想)としての完成度も期待したかったところ。今のままでも、難度を下げれば十分役に立つけどね。他では『ペブルビーチ』がいい感じ。ゴルフゲームの中で、一番のお気に入りです。

Part2代表 ジュピター藤平

今回はいいタイトルがそろってます。『パラッパ』『パズルファイター』に『ブルフォレ』『オード』。でも、私のイチ押しは『トゥルー・ラブ』。これです。絵にクセがあってとっつきにくそうですが、プレイしているうちに慣れちゃいます。変に性格をデフォルメされているキャラがいないぶん、ストーリーが自然でイイです。ちょっと照れちゃう部分も多いんですけどね。というわけで『トゥルー・ラブ』、興味がおありの方はぜひおためしください。

ビックリPS新記録

特集編 1996年(3月号〜Vol.35まで)の隠れた"ガンバリ"を大紹介!!

今年最後となる"特集編"では、もはや駆け足でで過ぎ去ろうとしている1996年の記録を振り返ってみようと思う。挑戦者のそのガンバリぶりに応じて部門を設け、際立った活躍をしてくれた諸君を表彰&紹介することにしよう。この企画は来年も行う予定なので、次なる受賞者をめざし、ハガキを出してみてはいかが？

▲仙台のごんすけさんのおハガキ。元気いっぱいの優美ちゃんです。

強者の中の強者賞

賞の内容　数多くの勝者の中で、一番すごかった人に授与。選考基準は、勝つ難しさ、記録のレベル、活躍範囲など。

超絶ラッシュの記録に並ぶ者なし

秋元慶太さん　Vol.27掲載「鉄拳2」タイムアタック

「鉄拳2」タイムアタックでの22キャラ制覇を筆頭に幅広い種目での上位入賞と、この部門の受賞者は秋元氏で決まりだろう。ほかにも「バイオハザード」の河野氏(Vol.33)、「ツインビータイムアタック」のえいさあ氏(3月号)等、優れた記録の多い一年だった。

▲「鉄拳2」での圧倒的な強さには、誰もが驚かされた。

アツき情熱賞

賞の内容　記録のレベルは関係なく、挑戦者の情熱の高さで選出。同封のイラストやレポートなども選考の対象に。

プレイレポートは超記録以上に[illegible]的だった…

沖田総司郎さん　Vol.29掲載「ときめきメモリアル」

「ときめき」のアルバムアタックに挑戦してくれた沖田氏。本コーナー初の海外からの参加と、詳細かつ情熱のこもったプレイレポートが評価されての受賞となった。氏の活躍以来、レポートを付けてくれる参加者(本当にありがとう！)が急増したことも、付け加えておこう。

心に響く挑戦者の一言

牛尾信之さん「ときめき対戦ぱずるだま」

「世間では最弱と言われてる虹野さんですが、ファンとしてがんばってプレイしました。やっぱり男なら"強い"より"好き"でキャラを選ぶべき！」

？　さん「ときめきメモリアル」

「詩織を好きな気持ちなら、僕たって負けてないと思い挑戦しました。結局トップには及ばなかったけれど、この事に燃えられたのは本当によかった。」

番外編 こんな珍品も！

「鉄拳2」タイムアタックで厳竜を制した、ぽてとのMさんから届いた『鉄拳2』オリジナルビデオ。

◀これがそのビデオ[illegible]のがホント残念です

ライバル触発賞

賞の内容　ほかの読者のヤル気をもっとも著しくあおった人に授与。本人よりは、ライバルたちの反応ぶりが決め手だ。

あの激戦は1枚のハガキから始まった

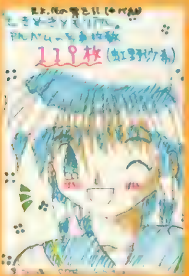
土屋栗澄ぐりさん　Vol.25掲載「ときめきメモリアル」

真相を明かせば、あれはDPS隔週化が始まってすぐの、記事作業上のトラブルが発端だった。

25号のこのコーナーで、冒頭にイラスト紹介のスペースを作ったのに、その月は予想に反してイラストがほとんど届かなかったのだ。結局、やや粗削りな絵かなとも思えて(失礼)、最初は採用の予定がなかった土屋さんのハガキを使わせていただき、この窮地を切り抜けた。

そんな何気ない掲載だったにもかかわらず、このハガキのメッセージは数え切れない読者の闘争心に火をつけ、『ときめき』アルバムアタックが開幕の運びとなった。この種目は今日、ビックリPS史上で"もっとも参加者の情熱の度合いが高い種目"にまで発展し、新たなる挑戦はまだまだ行われ続けている。

思えば、ちょっとした偶然の重なりがなかったら、この種目の誕生もありえなかったのだ。戦いの女神が実在するならば、あの偶然はきっと彼女からの贈り物であったに違いない(笑)。


▲このハガキのエピソードを知れば、彼の受賞に反対する人は誰もいないだろう。

こんな申請もありました

「バイオ」のクリア記録を最初に送ってくれた、カスタム氏(5月号)。全国の「バイオ」ファンを一層アツくさせるキッカケを作ってくれて本当にありがとう。4月号で横顔を紹介させていただいた青本三叉さん。データを調べてみると、あの号以来、なんと女性の参加者が増えているのだ。

テクニック開発賞

賞の内容　革命的なテクニックを開発した人に授与。発想、役立ち具合、競技への影響、周囲の驚嘆ぶりが選考基準。

開発者さえも仰天させた攻略技術

新明幸治さん　6月号で発表「リッジレーサーレボリューション」

この部門は「リッジレボ」の加速法"シフトダウンドリフト"を生み出した新明氏に決定だろう。ほかには、MRX氏、徳永幹夫氏がそれぞれ個別に発見していた「モータートゥーン2」のバック走行も、インパクトが強かった。

▲このスーパーテクの詳細は、本誌6月号で紹介済。

●注目度赤マル急上昇の"女の子だけの募集種目"は次号で詳細を発表するぞ。参加人数が少ない場合は賞品がなくなっちゃう可能性もあるので、狙っている女の子は友達も誘って参戦すべし！
●キミの編み出したすばらしい攻略方法を募集中。「こんなのどうだ！」と思わんものがあったら、ハガキあるいはレポート用紙で報告してね。優秀なものは、紙面での発表をしちゃうぞ。それと同時に、攻略公開を望むゲーム(種目)のリクエストも随時募集中。「すごい記録にビックリ。あんな記録どうやったら出るのか知りたい」って思ったら、気軽にハガキを出してみよう。

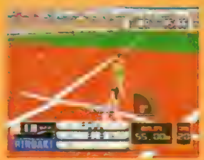
ルールアイデア賞

賞の内容　ユニークな申請ルールを考えてくれた人に授与。奇抜さや楽しさ、実用性、ライバルへの影響を考慮。

その盲点がコーナーを盛り上げる

KKKさん　Vol.32掲載「ハイパーオリンピック」

ＫＫＫ氏は、『ハイパーオリンピック』で、〝最低記録〟に挑戦してくれた。「これなら自分でもやれる！」という同調者をはじめ、各種目で〝逆の発想を狙う〟傾向が増え初めている。彼の試みは、97年の一つの流れになりそうだ。



▲最低申告は続出中。写真はその中の一人矢野氏のプレイ。

惜賞一歩手前　楽しいルールはいっぱい

▲33号掲載、はらＴさんの〝お…〟も反響は大きい

『バイオ』にて、コンバットナイフのみでクリアしたレイドー氏（28号）は、独自のルールを設定する遊び方を広めてくれた。31号から募集を開始した『ノエル』だけど、実は、あの競技ルールは、フェスティナさんの提案から生まれたのだ。

残念無念の惜敗賞

賞の内容　もっと惜しい負け方をした人を選出。記録の差、タイミング、本人の勝ちたい意欲、戦況などを考慮。

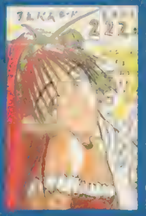
誰も知ることのない涙のドラマ

秋元慶犬さん　Vol.27掲載「鉄拳2」タイムアタック

秋元氏と一字違いのペンネームで登場した慶犬氏。彼はロジャーで勝利をほぼ手中に収めていたんだけど、しめ切り直前に慶太氏が出した記録に破れ去った。でも、キミが本当にアツくなってくれたこと、それを私は忘れない。

末紗佳沙月さん

１枚差など惜敗続出の『ときめきメモリアル』。右はその１例で、33号のしめ切り日（１）に届いた中村氏の大記録に抜かれてしまったのだ。



▲…なイラスト入りなのだ

惜しかった人はほかにも…（惜賞一歩手前）

影山耕一さん

『バイオ』で挑戦してくれた氏のコメント。「いくら申請しても次号にはさらに速いタイムが…。１時間15分38秒で、破落戸氏（26号）にたった２秒及ばなかったときには、ほんと泣けました」。

キミの出した記録も教えてほしい！

ビックリＰＳでは、レベルが高い低いに関係なく、がんばってくれた記録なら何でも大歓迎なのだ。募集期間の終了した種目でも集計作業だけは続行しているし、読者オリジナルのルールの記録まで受け付けちゃうので、気軽にハガキを出そう。

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えてくれるのも大歓迎だ。

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京ＹＷＣＡ会館５階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

しめ切り　Vol.40掲載分のしめ切りは１/６必着

申請ハガキのルール

申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど１枚につき、１人１記録の申請しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール

一人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎なのだ。

入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

目下募集中　レイジレーサー

ルール　タイムアタックモードの、LAKESIDE GATEでトータルタイムを競う。使用する車はＧＰモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する３車種は使用不可。

申請記録　『レイジレーサー』と明記して「ルール①／記録／使用車種／ＡＴかＭＴか／ネジコン使用か否か」を書こう（ルール①とは右で指定したルールのこと。ルール②は次号以降で発表）。

しめ切り▶Vol.44掲載分まで　入賞時の確認▶メモリーカード使用

募集開始　ソウルエッジ

ルール　タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは最初から選べる10キャラの誰でもいい。エッジマスターモードで入手した武器の使用もＯＫだ。

申請記録　『ソウルエッジ』と明記して「ルール①／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。サバイバルモードの記録も、いずれ募集をかけるので、腕を磨いておいて損はないぞ。

しめ切り▶Vol.46掲載分まで　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中　サイキックフォース

ルール　アーケードモードでオールクリアまでのタイムを競う。難易度はノーマル、２ラウンド、制限時間は無限に設定すること。使用キャラは裏技も含む全９キャラの誰でもＯＫだけど、２Ｐ乱入は厳禁だ。

録画内容　「記録を出す過程～オプション画面に入るまで」を録画しよう。

申請記録　『サイキックフォース』と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。

入賞時の確認▼ビデオテープを使用　しめ切り▼VOL.40掲載分まで

目下募集中　スターグラディエイター

ルール　アーケードモードでオールクリアまでのタイムを競う。１ラウンド、制限時間は無限にすること（それ以外の設定は自由）。使用キャラは裏技も含む全12キャラの誰でもＯＫだけど、２Ｐ乱入は厳禁だ。

録画内容　ビデオには「記録を出すまでの過程」を録画しておこう。

申請記録　『スターグラディエイター』と明記して「タイム／使用キャラ」を書こう。

入賞時の確認▼ビデオテープを使用　しめ切り▼VOL.40掲載分まで

目下募集中　ワイプアウトXL

ルール　タイムトライアルでベノムクラス〝UALPARAISO〟（森林コース）のトータルタイムを競う。使用する車は最初から選べる４車のどれでもＯＫ。ほかのコースも、記録の集計作業は行うので、参加を待っているぞ。

申請記録　『ワイプアウトＸＬ』と明記して、「タイム／使用した車／ネジコン使用か否か」を書こう。募集外のコースの記録なら、コース名も書くこと。

入賞時の確認▼メモリーカード使用　しめ切り▼VOL.40掲載分まで

●強者への褒美●参加者が600人以上の種目なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、149～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目では「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給！　下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金はなし）。

4色奴隷 COLORのどれい

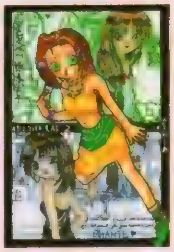
カラーイラストはステキです！　だからみんなで描きましょう！　そしてPS界に華を咲かせるのです　用意はよろしいですか？

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5F「DPS4Cど奴隷」

▲東京都　Shuraさん：あぁ……もう涙が出てきそうな夜の空です。彼女の見る夢は……彼女の見る夢は叶うのでしょうか？　歌が聞こえてきそうです。

▲兵庫県　凪愛弓さん：ほのかに紅いティファの顔。なにかお話がありそうでいいです。

▲群馬県　蒼井凛さん：ナヌっていう小さな彼が……。タイヤに座ってるのがさらに○。

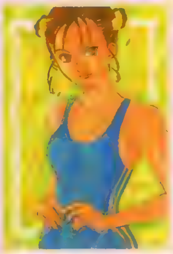


▲長野県　鹿賀りゅうさん：すいません。彼女出てくるの遅くて……。はじめて物語にはでませんでした。

▲福岡県　天吹到さん：ちょこが主役です。はやく「2」やってみてくださいね。

▲神奈川県　きゅうさん：かわいいんですけど……でも、やはり、どこかが宇宙人。OKです。

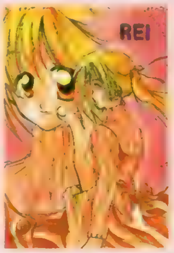
▲大阪府　司井こうのすけさん：ワザあり！本な作品。アヤセだけにばっちりハマリです。



▲長野県　湖山たみさん：タンクトップだったのか……なチュンリ。泳いでもいけそう。

▲愛知県　カシューさん：永遠のライバルのお手本な2人。いー感じです。

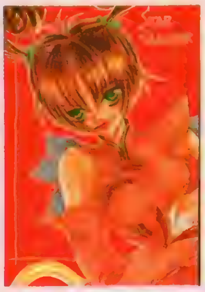
▲北海道　鈴城芹さん：色鉛筆系の塗りがちょっと薄目なので印刷にキレイに出るか心配ですが、如月さ……いや、フィリスさんです。おとなしそうに見えても、超ハデな魔法使いますから、その辺が人気の秘訣でしょうか？



▲長野県　由貴恵さん：告白の後の展開が知りたいですよね。絶対。どうなってるんでしょう？

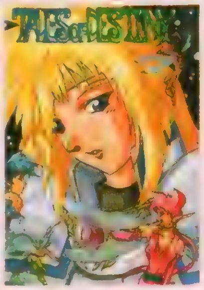
▲北海道　TOMYさん：どういう話の展開になるんでしょうか？　ニンニン言いますかね？

▲静岡県　けどこのさん：頑張ってみましょう。きっといいことがあるハズです。きっと。

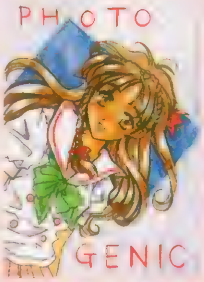


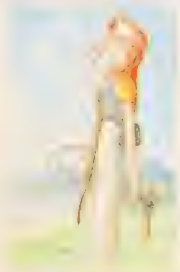
▲新潟県　高丸じえさん：カワイイ顔してバンバン。リングでGOです。

▲埼玉県　青い優さん：生歌も入ったりするんでしょうか？　ワクワク。



▲滋賀県　ごちうりさん：ギャルゲー担当ですか大変ですねぇ……本数多くて。





▲埼玉県　HAPPYさん：これまた薄い。でも良い顔。印刷、キレイに出ますように。

▲埼玉県　TERAさん：「こみゅにてぃぼむ」なタッチがステキな作品です。やさしくかわいいルルちゃんとピコピコ動くポムが幻想的で○なのです。こういうやわらかな感じはで表情を出すのって大変そうです。肝心のゲームの方ですが、ガンガン仕上がってきています。発売までに十分練り込まれてくることでしょう。期待です。

▲神奈川県　戯る清光さん：オヤジもOKなんですが……描いてみてください(笑)。

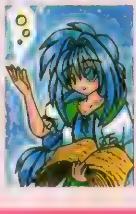
▲埼玉県　矢渡さん：シビアな感じが出て○です。悲しいお話です。

▲千葉県　竹内はなこさん：如意棒持ったカワイイ坊ちゃん。あうーですね。

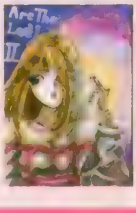
▲秋田県　最上陽幸さん：鍛えに鍛えた腹筋がかっこいいです。

▲茨城県　まみこさん：期待にワクワクな「プリメ」。

▲岐阜県　ズバットPSさん：雪だるまもイイです。



▲群馬県　モアイデンさん：フィリーと良いコンビ。

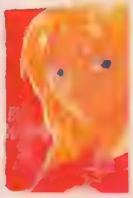


▲兵庫県　卯杏蘭さん：ムチ持ってバシバシです。

▲大阪府　月鏡さん：幸せそうです。ギューです。

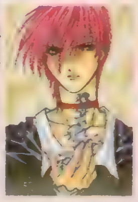
^カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いる、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ　②：掲載されるとポイントが加算：ルールは

▶東京都　成瀬祥雄さん：やっと新情報が出てきた、「ギルティギア」。2D格闘なのがなかなか期待大です。各キャラのバックストーリーや設定がとてもカッコイイのです。一時期情報が出なかったこともあって感動もひとしおなのでした。目がかなりイカしてます。



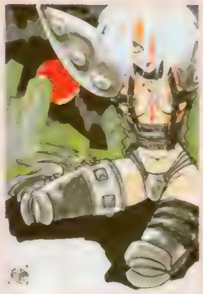
▶岡山県　のぶすけさん：戦闘準備中です。

◀宮城県　スキスキさん：たこ焼きがおいしそうです。

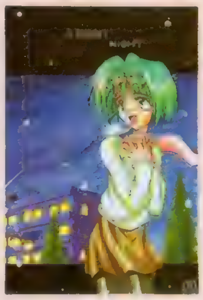


▶秋田県　まいまいさん：草薙ですし。スサノオ？

◀長崎県　ひろしさん：隆に憧れる彼女ですからこれくらいはしないと。



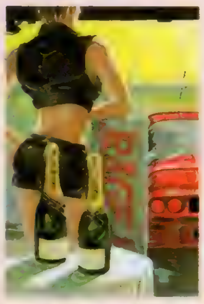
◀東京都　中村月餅さん：確かにあのコスチュームは女性にはハードです（笑）。



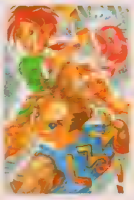
◀埼玉県　鳥さん：空気が肩にたまるような夜、色つきな息が気持ちいいですよね。

▶三重県　秋茜さん：大迫力のレッド13。ガブガブして噛み付くんでしょうか？

▶東京都　禦堂鷹之さん：早く3月よやって来いなのです。



▶千葉県　木村吉伸さん：「レイジレーサー」お見事なデキですよね。



▶京都府　ひろぷぅさん：魚がとびだす大迫力です。

▶東京都　相良いぶきさん：歌が変です。かなり……。

▶神奈川県　有久翼さん：「3」いけてますよ。

▶広島県　幡田忍さん：胸はバッチリだそうです。

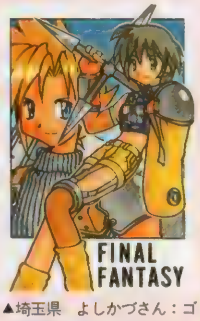
▲東京都　泉日勝さん：あまり深く考えない性格が◯じゃないでしょうか？

▲京都府　ひろぷぅさん：妖精ですから。最初、性別はないのです。

▲沖縄県　Ｋｅ太郎さん：レイレイとパンダ……いくら中国系とはいえなんでこんなによく合うんでしょう？　パンダは雑食で何でも食べちゃうのでお姉ちゃん（お札）がいないのがスゴク気になります。食べられちゃったんですかねぇ……（泣）。

▲滋賀県　チハヤさん：いろいろ書いてある文字がステキです。

▲神奈川県　柴田絵里さん：シャルとは「サムライパック」で…だめです？

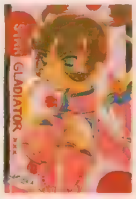


▲埼玉県　よしかづさん：ゴツイ武器が似合いすぎです。

▼大阪府　天雷破さん：仲良しですよね、きっと。

▲福井県　亀霧なみさん：味のあるベルちゃん。

▼北海道　あずまことねさん：プラズマでバシ！



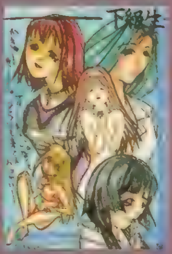
移植化計画出張版

移植希望のハガキはこのコーナーで紹介中です。PSに移植してほしいソフトがある場合、ここにハガキを送ってください！　詳しくは241ページを！　今回はサン電子さんのステキ格闘『わくわく7』です。

◀広島県　DDTさん：「ウォーザード」家庭用でならスゴ

システムリニューアルバージョン付きで。

▶愛知県　にゃんにゃんとやらさん：PSには来ないんでしょうか？



▶埼玉県　Ｋですか？　どうでしょう？

▲千葉県　木村吉伸さん：愛、あふれスギです。セガ作品は難しい（現状ではムリ）とはわかっていても移植化に押したくなるこのサガがたまりません。ステキです。これでないと

191ページのPSの奴隷に準拠してます。③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：採用のポイントに関しては今号192ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。あて先　〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　DPS「4Cど」係

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
PlayStation
生存確率 1/10000の恐怖。
ノルウェー全土を震撼させた猟奇的殺人事件
「CLOCK TOWER事件」から1年…再び、奴が現れた!!
ジェニファーとヘレンに課せられた使命、それは、
復讐に燃える奴の巨大なハサミから逃げ延び、
その不死身の謎を解いてこの世から追放すること。
登場人物30人以上、シナリオ単位で分岐する
マルチエンディングストーリーの本格ホラーアドベンチャー。
圧倒的絶望感と戦慄の恐怖に耐え得ることができるか?
プレイステーションで、満を持してのRELEASE!!
12.13(Fri) ON SALE
HUMAN presents a Horror Adventure Dec.1996 for PlayStation
CLOCK TOWER 2
クロックタワー セカンド
ヒューマン株式会社
©HUMAN 1996

電撃Play Question
プレイクエスチョン

1996 HOW TO WIN

寒い冬はコタツとみかんと楽しいゲーム。そしてゲームが行き詰まったらプレイクエスチョン。これでバッチリ快適な冬が過ごせます(たぶん……)。

©CAPCOM CO.,LTD. 1996

スーパーパズルファイターⅡX

カワイさ爆発、カプコンキャラ勢揃いのPZGがついに登場!
楽しむための基礎知識と、おいしい情報をプレゼント

ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	12月6日(発売中)		

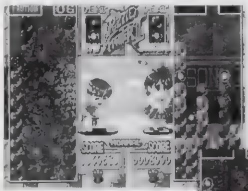
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

プレイ中に「どんなルールなの?」って何度言われたことか……。ちょっと見た目のわかり難さでソンをしているかな。落ちモノPZGは出つくした感もあってそれほど新しい点はないけれど、巨大ジェムで連鎖したときは「もう最高」って感じ(笑)。移植度は高いしオマケも充実しているし、なんといってもキャラがカワイイ。元ゲーセン店員としてもいうことなしの、誰でも楽しめる逸品です。キミも「俺よりも強い、いつか見たあの人と、冬にパズルする」(???)なのだ! (邪コルル)

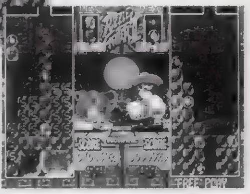
隠しキャラ乱入条件&ストリートモード全アイテム大公開!!

◉システムを理解する!

一見難しそうだけど、法則は以外と簡単。落ちてくるジェムを積み上げて、同色のジェムが隣接していれば1つのグループになる。ジェムの上に同色の「クラッシュジェム」を置くと、そのグループが一気に壊れるというものだ。壊したジェムの数や連鎖数に応じて、相手に大量の壊れないジェムを送れる。この攻撃ジェムには5カウントのタイマーがついていて、ジェムを1回落とすごとにカウントが減り、カウントが0になると普通のジェムになるのだ。



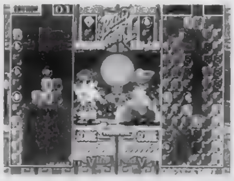
▲色違いのクラッシュジェムを重ねておくのが連鎖の基本だ。



▶右から三列目は要注意!ジェムの落下口を埋めてしまうとあの世行き……。

◉パワージェムが勝利のカギ!

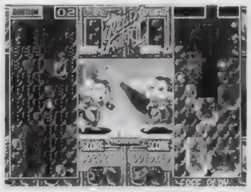
4つの同色ジェムが四角く並ぶとパワージェムになる。この塊は同色のジェムを積むほど大きくなるぞ。壊したジェムの数が同じでも、塊を壊した方が攻撃ジェムの量はグッと増えるのだ。



▶ちまちま連鎖を狙うより、見た目の大きさで威嚇するのだ(でも自爆しやすい…)。

◉相手の攻撃ジェムを利用する!

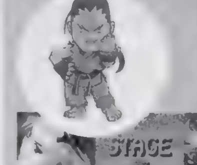
各キャラの攻撃ジェムのパターンを覚えてしまえば、反撃に利用できる。攻撃ジェムの位置を予想して同色のジェムを積んでおけば、塊になりやすいぞ。受けたダメージは倍返しでプレゼント(笑)。

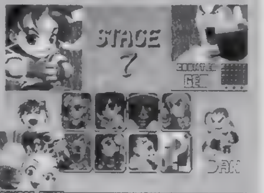


◀攻撃ジェムの近くにクラッシュジェムを置こう。

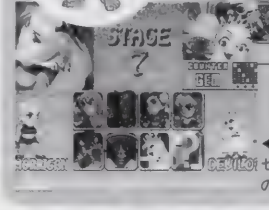
デビ様(とオマケ)乱入条件

アーケードでおなじみのデビロット姫の乱入に加えて、ダンも乱入してくるぞ。彼女の乱入条件は、①相手を1分以内に倒す。②スーパーコンボでとどめを刺す。③最低4以上の連鎖をする。④20以上のパワージェムを作る。以上の4つを6ステージ以内に満たすのだ。また、ダンの場合は、上記の条件を1つでも満たしてはいけない。どちらもコンティニュー不可なので要注意!





▲PZGでも圧倒的な弱さを誇る二流格闘家。彼にかなわない者なし!



◀由緒正しき悪のプリンセス。彼女がいれば、悪の未来も明るい!?

全アイテムリスト

オリジナル要素として、勝負に勝つとさまざまなアイテムが手に入る「ストリートモード」に登場する全アイテムを大公開。キャラのカラーが増えるモノから隠しキャラの使い方まで、全部集めてスパズル環境を充実させよう。

対応キャラ	アイテム名:専用勝利マーク	アイテム名:隠し色(Ⓐで決定)	アイテム名:隠し色(Ⓒで決定)	追加VOICE	追加BGM
リュウ	めざせ真の格闘家!:握り拳	修行が足りない:黄色	すべてを超えてみせる!:殺意色	波動拳!	この闘いの果てに…!
ケン	やったぜピース!:ピースサイン	炎のドラゴンダンサー:オレンジ	クールに決めるぜ!:紫色	かかってきな!	バーニング・レッド
チュンリー	チクチク腕輪:腕輪	チャイナ・クラシック:灰色	幸せの黄色いリボン:黄色	ゴメンね!	ゴメン・チャイナ!
さくら	あたしの元気印:セーラー服	ときめきファイター:白&水色	天然少女:コギャル色(日焼け色)	人生バラ色っ!	特訓しようよ
モリガン	空飛ぶシモベ:コウモリ	悪夢で逢いましょう:緑色の髪	極上のシゲキ:茶色のパンスト	また遊んであげるわ	真夜中の散歩
フェリシア	にくきゅーぷにぷに:にくきゅう	ミュージカルスター!:オレンジ	おネムの時間!?:灰色	みんなありがとー!	勝利はマタタビの味
レイレイ	中華アニマル:パンダ	ゾンビを極めし女:黒灰色	中国四千年な服:オレンジ	調子良いアル	パンダと踊れ
ドノヴァン	伝説の魔剣:剣	血の宿命:緑色	黒き狩人:黒色	斬り捨てるのみ!	微笑み戻るまで!

アイテム名	効果
パズルも極めし者	オプションで隠しキャラ「豪鬼」の使い方がわかる
極悪わがまま娘	オプションで隠しキャラ「デビロット」の使い方がわかる
サイキョーの二流格闘家	オプションで隠しキャラ「ダン」の使い方がわかる
落ちモノこわれモノ	オプションにSE(効果音)が追加される。

アイテム名	効果
ちょっとひと休み	すべてのショウタイムデモが見られる鑑賞モードが追加
この思いを伝えたい	オプションで、さくら役の声優さんの歌が聴ける
強い奴に会いに行く!	難易度にエキスパートモードが追加
ファイターズギャラリー	いろんなイラストが詰まったイラストギャラリーが追加

ポイントQ&A

Q:連鎖とかがうまくいかず、すぐCOMに負けてしまいます。何かいい必勝法はありませんか?

A:このゲームでは、連鎖よりも同色のジェムをくっつけて大きなパワージェムにして消した方が、より多くの攻撃ジェムを相手に送れるのだ。最初のうちは連鎖を考えず、1色のパワージェムだけを縦に大きくしていくようにするだけでも、COM相手ならけっこう勝てるぞ。

©呉ソフトウェア工房

ファーストクイーンⅣ

マップクリア型SLGとは、一味違う独特の雰囲気のS・RPG! キャラたちの操り方を伝授しよう

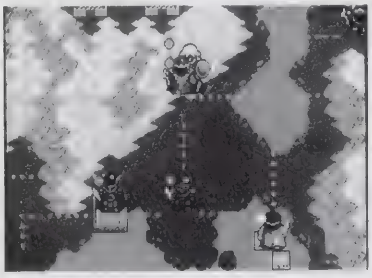
ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	呉ソフトウエア工房	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	12月6日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ファーストクイーン」ってなんで「Ⅳ」から始まるの? それはね、「Ⅰ」～「Ⅲ」までパソコンで発売されたからだよ。ってことも知らない人も多いんではないでしょうか。ボクなんかの場合、「Ⅰ」からやった人間なんで非常に懐かしかった。ワリと画面に表示される情報の多いゲームなんで、PSじゃキビシいかな? という危惧もドコへやら、よくできてます。なんか本文中では、難しそうに書いてるけれど、コレほど気軽にできるSLG(S・RPGだっけ)はそうないだろうね。 (袋 こ～じ)

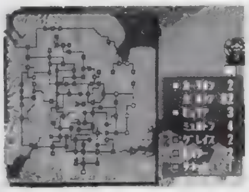
コミカルなゴチャキャラに秘められたシリアスな戦略と戦術

この「ファーストクイーン」(以下FQ)は、PSでは他にあまり例を見ないタイプのゲームなので、そのプレイ方法にとまどっている読者も多いのでないだろうか。今回は発売直後の攻略ということになるので「FQ」の基本的な部分を説明しながら、具体的なゲームの進行についてフォローしていくぞ。



◀「FQ」攻略のカギは、このマップ画面での進軍のさせ方が握っている、といっても決して過言ではないのだ。

7つもの国が覇権争いをしている世界で、プレイヤーは冒頭で領地のほとんどを失い裸一貫状態からスタートする。そのため残り6つの国をすべて敵に回すようなことだけは避けたい。SLGには「戦略シミュレーション」と「戦術シミュレーション」があるが、局地的な戦闘よりも「どう進軍させて、いかに同盟を結ぶか……」に比重の大きい「FQ」はどちらかというと、前者であるといえる。多くても4カ国程度(ほとんどのSLGは1対1)の争いとは違い、敵の中に味方を見つけ、いかに引き込むかが重要になってくるのだ。



▶初期状態では自軍(カーリオン)はたったの2部隊。正攻法では勝ち目はないぞ。

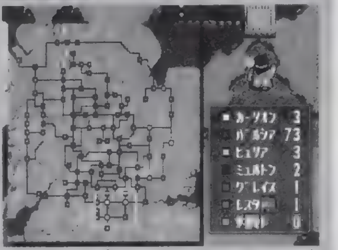
つまり進め方次第では、ゲームの難易度そのものが変わることもありうるということ。そういった意味で「FQ」は非常に攻略の自由度が高い。以下のコラムで部隊を進攻させるための「戦略」的な部分、実際の戦闘における「戦術」的な部分に分けて説明するが、それはほんの基本にしか過ぎない。部隊の作り方にしても数あるパターンの1つでしかないのだ。この記事を参考に、自分なりの攻略に発展させて「FQ」を楽しんでほしい。

▲王(アレス)の死=ゲームオーバー。ならば、やられる前にヤれ!

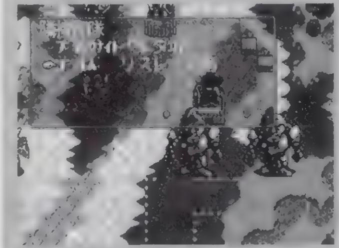
急がば回れ! 効率のよい進軍法

1 敵は北へ行くほど強くなる

序盤戦は数こそ多いものの、敵も弱いのでゴリ押しでも何とか進めてしまうだろう。だが調子にのって北へ北へと進軍してしまうのは得策ではない。敵のレベルが上がるのはもちろん、自軍の城である「カーリオン城」が落とされたらゲームオーバーなのだ。最初は「川の砦」などを拠点に横に展開し、戦力を増強しよう。少なくとも3～5部隊作るまでは、下手な進軍は控えた方がイイぞ。



▲オールマップを見て、相手軍の進行ルート上に自軍の部隊を置いて進行を阻止しよう。



▲「外交」だけでは時間が進まないので、できるだけ主人公の部隊にやらせるようにしよう。

2 まずは「外交」でごあいさつ

これは現実の世界でも当たり前のことだが、話し合いの場にいきなり兵隊を引き連れていってはケンカを売りに来たとしか思われないのは当然。もし相手の武将を仲間に引き入れたい、不必要な戦闘を回避したい……のなら、そんなときこそ「外交」コマンドの出番。成否には色々な条件が重なってくるが、「目の前の敵はすべて叩き斬る!」っていう修羅の道を進む(笑)人以外は試してみるのが吉。

3 隠されたアイテムを探せ!

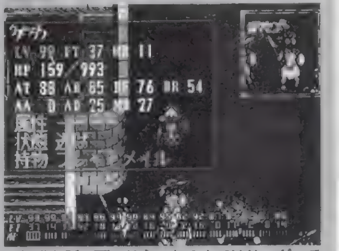
城を陥落したあとや、町を解放したあとには「探索」コマンドであちこち歩き回ろう。城の宝箱、町の壺の中にはアイテムやゴールドが隠されている場合があるのだ。ゲーム開始直後の「カーリオン城」にある1,000ゴールドなどは非常に重宝するのでぜひ手に入れよう。それから、町によっては町長さんがゴールドを寄進してくれる場合もあるので、忘れずに訪れるよう心がけよう。

▲基本的に敵兵と戦ってゴールドが手に入るシステムではない「FQ」では宝箱は貴重である。

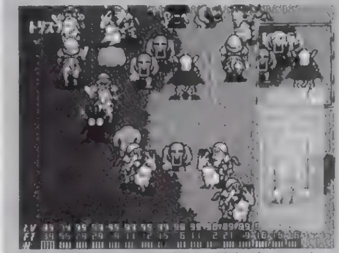
ヤバくなったらすぐ逃げる個別コントロール

1 基本はオートバトルでOK!

1部隊最高18人ものキャラが画面上に入り乱れる「ゴチャキャラバトル」。通常はリーダーを操作することになるのだが、L1・R1ボタンによりコントロールするキャラを変えることができる。HPが赤くなり、ヤバいと思ったらすぐにチェンジして、安全な場所でHPを回復させるクセをつけよう。戦闘中のシステム設定「危険ウインドウ」も便利なので、重ねて使用することをオススメする。



▲極端な話、死にそうになるまではリーダーですらオートでも安心。みんなけっこう賢いのだ。



▲ここまでためるとかなりの戦力ダウン。あまり1つの部隊だけを酷使しないようにしよう。

2 FT(疲労)値に常に気をくばろう

普通のRPGやSLGでは見慣れないパラメータであるFT(疲労)値。これは敵を攻撃したり、攻撃を受けたりするとたまっていき、値が増えるほど攻撃力や防御力が下がっていくという恐怖のパラメータだ。FT値は多少なら自然回復もするが、2ケタくらいたまってしまったら素直に宿屋に泊まって回復した方が無難。ちなみに強いキャラほどFT値の増加量は大きいので注意が必要だ。

3 リーダーを狙え!

自分の部隊にもリーダーがいるように敵部隊にもまたリーダーは存在する。そいつを集中して狙えば、敵の統率は乱れ、撤退したり寝返ったり(詳しくは後述)することもあるのだ。てっとり早く戦闘を終わらせたい場合には得策といえる。また戦闘中に1度だけ敵側のリーダーと「交渉」することもできる。必ず成功するとは限らないし、代償が必要な場合もあるが、戦術の1つとして覚えておくべし。

▲戦闘中のシステム設定「敵ウインドウ」を開き、その中に映っている敵のリーダーを狙え!

ポイントQ&A

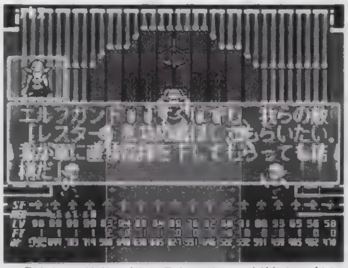
Q:レベルの高いキャラばかりで部隊を組んだんだけど、あんまり強くないです。もしかしてバグですか?
A:情報画面を開いて、その部隊をもう1度よく見よう。リーダーシップを取れるキャラクターは含まれてるか? リーダーがいないと部隊はその実力を発揮しないぞ。積極的にメンバーを入れ替えるのはイイ感じだけれど、なんでもバグのせいにするのはよくないぞ(笑)。カーリオン兵ならてっとり早くナイトへクラスチェンジしよう。

最強の部隊を作り上げるための3つの基本ポイント

その1◉有能な仲間を集める

味方が増えるパターンとしては、(1)イベントで自動的に増える、(2)「外交」コマンドで敵将を説得する、(3)戦闘中に敵兵が寝返る、(4) お金で雇う、の4つに大別される。この内、(1) と (2) はそのまま戦力増強に繋がる場合が多いが、(3)はそもそも負けそうになったから寝返った臆病者だし、(4)では兵の強さは支払うお金に比例してくるのだ。そこで(3)や(4)で増えた兵は雑兵と割り切り、(1)や(2)で得た部隊のストック程度に考えておくのがよいだろう。それから、定員の18人いる部隊ではそれ以上仲間は増えないので、必要のない兵はこまめにメンバーを組み替えるようにしたい。また、部隊内のキャラの種類が増えすぎると召喚魔法などにも弊害が出てくるので、兵種は3～8種程度が望ましい。例外として、部隊ごと仲間になる場合は部隊の人数、種類ともに関係ない。

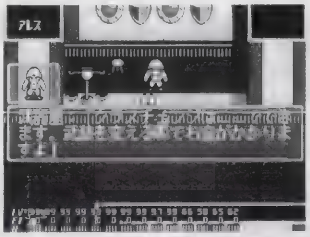
▲ときにはオイシイキャラが寝返ったりもするが、確率的にはすごく低いぞ。



▲「外交」で仲間を増す場合、それに対抗する者を敵に回すこともあるが、好みで選ぶしかない。

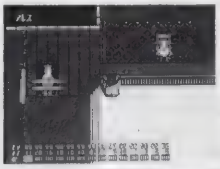
その2◉的確なクラスチェンジを

「FQ」ではさまざまな職業のキャラクターが登場するが、その中でカーリオン兵は「ソルジャー」、「ファイター」、「シューター」、「アーマーボウ」の4つの職業に基本的についている。これらの職業はそれぞれ特徴（その3で説明）があり、この4つの中でなら町にある武器屋でいつでもクラスチェンジが可能。相手や地形に合わせて臨機応変に行いたい。さらにレベルが50を越えるとカーリオン兵は、カーリオン城の大司教から「ナイト」の称号を貰うこともできる。「ナイト」になれば部隊のリーダーになれるうえ、馬を手に入れれば「騎兵」にもクラスチェンジができる。ただし1度「ナイト」になってしまうと、基本職に戻ることはできなくなるのだ。よく考えてからクラスチェンジすること。



▲武器屋では、仲間にした敵国兵を自国兵にクラスチェンジさせることも可能なのだ。

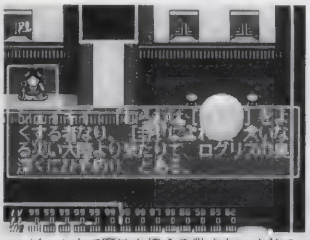
▲カーリオン城の大司教の間。ここでクラスチェンジする場合、「外交」でカーリオン城を訪れてもOKなので楽ちん。



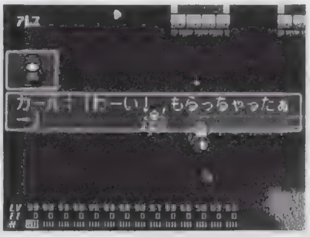
◀ゲーム中で唯一馬が手に入るのは、このヒュリアだけ。ここも「外交」で馬の購入が可能。

その3◉キャラの特性を知ろう

一見すると同じ肉弾戦を得意とする「ファイター」と「ソルジャー」に違いはなさそうに思える。が、「ファイター」は弓への耐性が強く、「ソルジャー」は水辺や岩場など複雑な地形においてその能力を十二分に発揮するという差があるのだ。攻め込む場所によって使い分けることもテクニックの1つ。また、その部隊の役割を決めて同職種で部隊を編成するのも効果的だ。例えば斬り込み部隊には肉弾戦の得意な前述の「ファイター」、「ソルジャー」を中心に、戦闘中にHPを回復できる「看護婦」、歌による援護が頼もしい「詩人」などを組ませる。砦や城を守る守備隊には遠距離攻撃を得意とする「シューター」や魔法による全体攻撃も可能な「魔法使い」などを配属。無駄のない編成が勝利への第1歩だ。



▲ゲーム中で魔法を扱える数少ない人物の1人、シェイキイはルロイの町の宿屋にいる。18人以下の部隊で迎えに行こう。



▶「着グルミ」により能力値を変化させる特殊な職業（？）もある。外見はかわいいがその力は未知数。

入手可能アイテムの効果を紹介

名称	効果
アイスソード	［火］の属性に対して強力な剣
クレイモアー	威力はあるが防御力が下がる剣
暗殺の短剣	武将に対して威力を発揮する
エクスカリバー	使用者のFT値が上がらない
闘神のやり	時々、クリティカルヒットが出る
ガンバンテイン	魔法に対して無敵になる
執念の弓矢	矢が相手を追いかけていく
金の鎧	装備するとリーダーになれる
鏡の鎧	矢や魔法を跳ね返す
ほら貝	味方のFT値を吸収する
地の呼子	戦闘中に精霊を召喚して戦わせる
稲妻の石	使うと稲妻を放って敵を攻撃
目薬	相手の強さを知ることができる
バッカスの酒	基本攻撃力が上昇する
復活の薬	持っている人は生き返れる

『FQⅣ』が100倍おもしろくなるウラワザ大全集

さて、プレイクエスチョン恒例のウラワザコーナーの時間がやってきました。ここでは、ゲームの進行に役立つワザ2つと役立たない(笑)技1つを紹介します。え？ 早く教えろ？ ではいきます。各タイトルの下にあるコマンドを「FQのタイトルが出てからオープニングメッセージに戻るまでの間」に入力。成功すればチャイムが鳴るぞ。タイトルの雲の動きが制止してから入力するのがコツ！

ウラワザ1▶高速移動

↓・L1・△・R1・↓・→・→・←・□・△

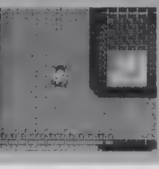
この技によりシステム速度を「普通」と「遅い」に加え、「高速」を選ぶことができるようになる。または、□ボタンを押している間だけ高速移動も可能だが、魔法選択ボタンと重なるので魔法を使うキャラは注意。

▶速すぎて死にやすい。戦闘時は戻した方がイイかも。

ウラワザ2▶どこでもレーダー

↑・↓・←・→・L1・R1・□・△

味方や敵の位置、地形を知るのに便利なレーダー機能。屋内やダンジョンでは使えないハズのこのレーダーを、この技はなんと使用可能にできるのだ。ただし、映らない特殊な場所もあるので、注意しよう。



▶屋内でも常に表示させておくと、なにかと重宝する。

ウラワザ3▶謎のひよこ兵

L2・R1・↓・□・→・←・R2・△・L1・↑

そして究極の技がコレだ。このコマンドを入力すると、カーリオン城などにある兵舎（兵士の待機所）で登録した兵士が「ひよこ」になってしまうのだ（笑）。チョコマカと画面を駆けずりまわる姿はカワイイぞ。

▶全員「ひよこ」の部隊。カワイイ……でも弱い(泣)。

ポイントQ&A

Q：戦闘に勝利したあと、そのまま同じマップの他の武将を訪ねたら「いきなり兵を連れてくるとは！」と怒られてしまい、どうしようもなくなってしまいました。

A：それは、残念ながら信用の回復は不可能。その武将を味方に望むなら、やり直すしか方法はないだろう。とにかく戦闘が終わったらすぐキャンプ画面に戻り、あらためて「外交」で訪れるようにしよう。よく考えれば、人を斬った足でそのまま会いに行ったワケだからね。怒られて当たり前というか……。

©タツノコプロ ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996

タイムボカンシリーズ

ボカンと一発!ドロンボー

攻略のために押さえておきたい、3つのポイントを紹介!
また、使いやすい自機はどれかを大考察するのだ!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2Pプレイ可
発売日	11月29日(発売中)		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「タイムボカンシリーズ」を見て育ったアニメファンには感涙ものの STG がこれ。自機、敵はもちろん、細かいところまで原作のキャラが目白押し。さらに、BGMや SEも原作そのまま。とくにBGMは、カラオケにもできるくらいのクオリティだぞ。しかし、中身はSTG初心者にはちとキビしい難易度。まぁ、これを読んでもクリアできなかったら、STGがうまい人にやってもらえばいいし……なんかかなり無責任ですな。

(無責任に説明する人)

正義の味方らしからぬ卑怯な攻撃をしてくるヤツらを鉄拳制裁!

このゲームは、コンフィグ画面で、コンティニュー回数を9回まで増やしてもエンディングを見られない人が多い。なぜなら、敵(タイムボカンシリーズの善玉)が、画面中を弾だらけにするなどの凶悪な攻撃をしてくるため、思うように先に進めないのだ。そこで、ここでは全ステージで通用するテクニックを紹介しつつ、攻略がラクになる自機はいったいどれなのかを考察していこう。

▲基本さえ覚えてしまえば、正義の味方も怖くない?

『ドロンボー』3つのお約束

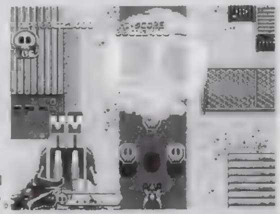
お約束1▶困ったときはローリング!

✚キーの左右どちらかを押しながらL1、R1のどちらかを押すと、✚キーの方向に対応して左右にローリングする。ローリング中は無敵なので、敵が死ぬほど弾を吐き出すこのゲームでは非常に有効なテクニックだ。しかし、ここで注意したいのは、ローリング中はずうっと無敵なのではないということ。じつは、ローリング中の「ザザッ」というSEが鳴っている間だけ無敵なのだ。

▶ローリング中の無敵時間を覚えて、有効に使えばこんなことも可能。

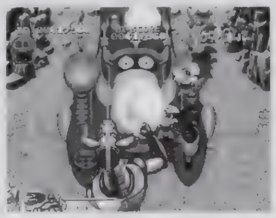
お約束2▶ドクロ爆弾の多用は避ける

この手のSTGでは珍しく、このゲームではドクロ爆弾(広範囲に大ダメージを与える武器)は無限に使用可能だ。ドクロ爆弾は、ボタンを押して一度セットし、もう一度ボタンを押さないと発射されない。ここに問題があって、ドクロ爆弾をセットしているとローリングができないのだ。しかも、セットしているときにダメージを喰らうと、せっかくセットしたドクロ爆弾が解除されてしまうので注意。


▶ドクロ爆弾で、編隊を組んだザコをまとめて倒せばアイテムどっさり。

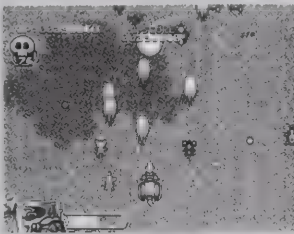
お約束3▶メカ戦はボスのときに

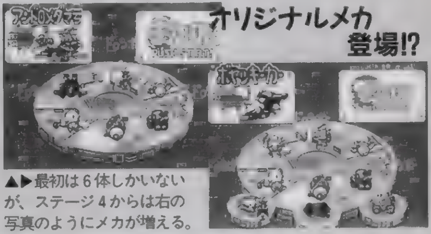
ドクロストンを集めてドクロカウンターを100にすると、自機が巨大メカとなる。巨大メカは、そのとき使用している自機によって形状は変化するが、攻撃方法はたいてい前方のみの攻撃だ。しかし、前方しか攻撃できないといってもその攻撃力は絶大。これはハッキリいって、ザコ相手に使うのはもったいない。ドクロストンを集めるのを調整して、ぜひともボス戦で巨大メカになるようにしよう。


▶巨大メカで攻撃すれば、ボスに大ダメージを与えられるぞ

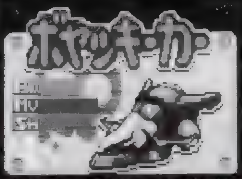
使えるメカはいったいどれなんでしょ?

プレイヤーが自機として使用できるメカは、ステージ3まで6体で構成されている。これは、アニメに登場した悪玉メカたちだ。そして、これに加えて、ステージ4からはオリジナルのメカが3体増える。ファンとしては、アニメ版のメカを使いたいのは当然の心理だと思うが、いかんせん最初の6体は、オリジナルメカより当たり判定が少し大きい。攻略するならオリジナルメカにしよう。


◀メカによって、それぞれ攻撃方法が違う。使いやすいメカを選べ。



▲▶最初は6体しかいないが、ステージ4からは右の写真のようにメカが増える。



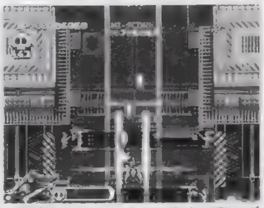
ボヤッキーの顔がモデル。初期装備はレーザー。移動力はオリジナルメカで一番あるが、防御力は最低。しかしスピードが重要なこのゲームでは使いやすいメカ。

パワーアップすると、貫通力のある極太レーザーが2本も撃てるうえ、自機の左右に当たり判定のある刃がつく。この刃が非常に使いやすい。なぜなら、この刃は敵の実弾攻撃を完全に防いでくれるのだ(岩などの大きいものは不可)。さらに撃ってから次に撃つまでに少し時間がかかるレーザーの代わりに敵に隣接して攻撃もできる。まさに攻防一体となった兵器なのだ。電撃PS一番のオススメマシーンはこれだ!

▲フルパワーアップ状態。極太レーザー2本と2枚の刃でイケイケ状態。

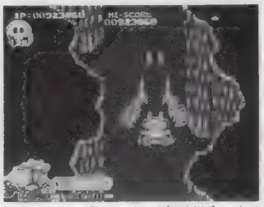
ドロンジョの顔がモデル。初期装備はバルカン。オリジナルメカの中では、攻撃力・移動力・防御力のバランスが一番よい。だがフルパワーでも使いづらい武器が難点。

パワーアップするとレーザーが撃てるが、これが非常に扱いづらい。このレーザーは、撃った場所から自機が移動しても、レーザー自体はその移動前の場所から発射されるというもの。したがって、ドロンジョカーは強制高速スクロールの「ヤットデタマンステージ」では比較的使えるメカなのだが、それ以外の面ではほとんど役には立たないだろう。どうしても使いたいのなら、あまり左右に動きすぎないように。


▲写真のように、あまり左右に動かず、こちらの攻撃を1カ所に集めよう。

トンズラーの顔がモデル。初期装備はミサイル。オリジナルメカで一番攻撃力があるが、逆に移動力は最低。ホーミングミサイルがつくまでは、かなり扱いづらいメカ。

パワーアップすると、ホーミングミサイルが6発撃てるようになる。こうなるとしめたもの。ホーミングミサイルは、移動力が低いという弱点を持つトンズラーカーを十分にカバーしてくれるのだ。つけ加えて、前方に飛ぶ大型ミサイルも強力。移動力が低くても、強力な攻撃力で、十分それを補えるメカなのだ。しかし、終盤戦になると、攻撃力だけではどうしても補えないところが出てくる。過信は禁物だ。


▲ホーミングミサイルがつけば、イッキに使いやすくなるメカだ。

ポイントQ&A

Q:オリジナルメカが使いやすいのはわかりました。では、アニメ版のメカで使いやすいのはどれなのでしょうか? 原作のファンで、STGはあまりうまくないもので……。
A:アニメ版のメカで、しかも初心者にも使いやすいメカといえばタイムラクーダだ。このメカは、自機の後ろにタイムオカモチというオプションがついてくる。タイムオカモチは無敵なうえ、自機がパワーアップすると自機の前方で攻撃するようになるのだ。つまり、前方をガードする盾にもなるワケ。まさに初心者向けのメカといえよう。

クラッシュ・バンディクー

進む方向は横・奥・手前・上下なんでもアリ!
かつてない、立体感のあるACTが登場なのだ

ジャンル	ACT	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月6日(発売中)		

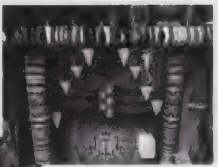
PS,1 LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

腕の磨きがいのあるジャンプテクや、巧妙に作られた隠し要素などは最高のデキ。ACTの攻略を深く追求できる人にとっては、こんなにもすばらしい作品に出会える機会は滅多にない。ただ、これだけ奥深いACTともなれば、難易度が高くなってしまって当然。上級者でないとあまり遊べず、この作品の値打ちも十分に伝わらないことだろう。キャラのイメージから「お子様用」との誤った評価を受けている節もあるけれど、ACTの「奥深さ」にこだわる私には、それが残念でならない。(城イドム)

中盤までのステージ完全制覇のための「パーフェクト」獲得講座

基礎1◉操作の特性をつかめ

スピンアタックは効果が一定時間持続し、その状態のまま移動もできるけれど、ジャンプ中に出すと移動距離はやや短くなってしまう。また、地上でスピンアタックをしたときにジャンプをすれば、スピンをキャンセルすることも可能だぞ。なお「↑ばこ」などを使って大ジャンプをしたいときには、ジャンプボタンはずっと押しっぱなしでOKだからね。



▲高く跳びたいときには、ジャンプボタン押しっぱなしで。

◀スピンアタックは使うタイミングが大切。早すぎても遅すぎてもダメ。

基礎2◉ダイヤの秘密

各ステージの木箱を全部壊すと、パーフェクトクリアとなって、そのステージごとに決められた色のダイヤが手に入る。ステージによっては、とある色のダイヤ型の足場があり、その足場は同じ色のダイヤを持っていないと利用することはできない。それらの足場を利用しないとパーフェクトがとれないこともあるのでチェックしておこう。

▲ステージ中の木箱を全部壊してクリアすると、ダイヤが手に入るパーフェクトクリアになる

パーフェクトを狙え 1 めざめのビーチ

「↑ばこ」の上空にある箱や、3匹目のカメのすぐ先の石段のカゲに隠れている箱は見逃さないように。一番の課題は分岐ポイント右側の「!ブロック」で出現する木箱の橋で、1つ1つの箱を踏みつけていくのは、かなり難しい。そこで、少しがんばって、ここには無敵状態で来るようにして、その状態のままで橋を渡ってみよう。一挙かつ楽に箱を一掃できるぞ。

▶無敵のまま木箱の橋を進めば、簡単に箱を壊せるのだ。

パーフェクトを狙え 2 のぼれ! クラッシュ

気づきにくい隠し通路

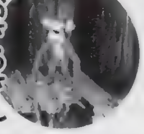
とあるステージで黄色ダイヤを入手しないと、1つ目のクリアポイントの向こう側には行けない。その先に広がるフロアでは、「↑ばこ」の上で✚キーの上を押しながら大ジャンプすることで、隠し通路への進入が可能になる。1つ目の「↑ばこ」の奥には1UPが、2つ目の奥には大量のリンゴと箱1コがあるぞ。

▶柵の上に立つクラッシュ。この奥に隠し通路がひかえているぞ。

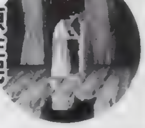
この敵に注意

「おさるさん」が回転を始めたら要注意。接触するとスピン中であっても、クラッシュははじかれてしまうぞ。「原住民」は、踏みつけて硬直させてから料理するのが基本だ。

おさるさん

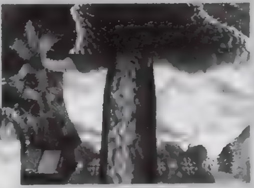


原住民



パーフェクトを狙え 3 さかなに気をつけろ/じょうりゅうをめざせ

「さかな~」は、スタート地点から手前に戻った場所にも木箱がある。また、2つ目の上り橋の下側にも木箱が隠されているぞ(黄色ダイヤが必要)。「じょうりゅう~」では「!ブロック」を踏むことで、少し戻ったった場所に木箱が出現。ここでは「爆弾ばこ」を点火してから、「↑ばこ」利用の大ジャンプで橋の上に逃れるのが○。

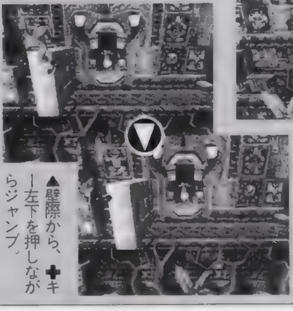


▲「じょうりゅうをめざせ」では、「↑ばこ」も利用せよ。

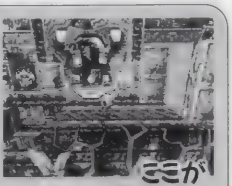
◀「さかなに気をつけろ」では、橋の下に箱が隠されている。

パーフェクトを狙え 4 とかげでだいジャンプ

スタート地点左側の壁で隔たれたエリアへは、右の連続写真のように、壁の手前を回り込むようなジャンプで進入しよう。「ブリオプレート」の下に配置された隠し木箱も難題中の難題。これを出現させるには、右の写真にある「しまばこ」の上で大ジャンプすべし。



▲壁際から、✚キー左下を押しながらジャンプ



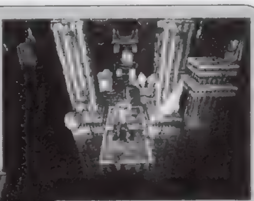
ここがポイント!

▲奥に見える「しまばこ」の上に、「!ブロック」がある。

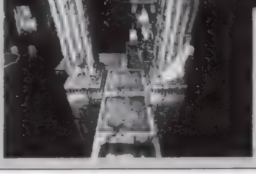
◀そのあと、タイミングよく✚キーの左上を押すようにしよう。

パーフェクトを狙え 5 こだいのしんでん

一番重要なのは、2つ目のチェックポイントの少し先の地点(中途半端なところに置かれたリンゴに注目だ)。右上の写真のクラッシュが立っている場所から、そのまま左側に直進してみよう。落下死すると思いきや、クラッシュの動きに合わせて足場が出現し、そのまま隠しフロアに行くことができるぞ。あと、スタート地点近くでは上空の木箱を見逃しやすいので注意。



▲スタート地点近く。クラッシュが立っている場所の上にも箱はあるのだ。

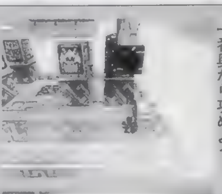


◀これが問題の場所。勇気をもって、このまま左へ進んでみよう。

パーフェクトを狙え 6 きりのつりばしで

ダイヤが道を開く①

赤ダイヤを持っていると、2つ目のチェックポイントで赤ダイヤの足場が利用できる。これによって導かれるエリアでは、木箱を出現させ足場にし、中央の石の足場に乗る。その上でジャンプすると…。



◀この隠しエリアでは、一番奥から攻めよう。

ダイヤが道を開く②

赤ダイヤがあればクリアポイントの向こう側に行けるぞ。ここからは奥に向かってめいっぱいの大ジャンプをし、着地寸前に出現する足場を使って、再び大ジャンプ。その繰り返しで、隠し小島に到着だ。

◀思いっ切り大ジャンプするしかないのだ。

ポイントQ&A

Q:奥に進むステージなどで、ジャンプしたあとに、どこに着地するのか判断がつきません。落下死ばかりで困っているんですが……。
A:クラッシュの影に注意するだけでも、着地地点はかなり理解しやすくなるはず。あと「ジャンプボタンおよび✚キーをどれくらいの時間入力したら、どれだけ進むのか」を考えながらプレイして、その感覚を体で覚えよう。「この場所はこのくらいの入力時間で跳べる」と判断できないと、エンディングはほど遠いぞ(ホント)

Crash Bandicoot and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios,Inc. ©1996 Universal Interactive Studios,Inc. Source Code©1996 Naughty Dog,Inc. All right reserved.

金田一少年の事件簿
悲報島　新たなる惨劇

連続殺人事件の前半である３日目までにしなければいけないこと、そして事件解決へと導くためのヒントを紹介！

ジャンル	推理AVG	価格	¥5,800
メーカー	講談社	対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）
発売日	11月29日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

原作の雰囲気がジワリジワリとにじみ出ていて、ファンの私にはたまらない作品ですぅ！　特に事件の謎解き部分なんか、自分の足で得た手がかりだけじゃなくて、犯人の行動をじっくり推理していくことも重要なんで、手ごたえありまくりの悩みまくり。事件のトリックも日を重ねるごとに難解になっていって、バッドエンドの連続に泣かされました。それでも「絶対に解決してやるぅ！」という気持ちになれるのは、バッドエンドで美雪とクリスにチクチクいじめられるせい？　（なんでもメカさん）

深まる連続殺人の謎…絡み合った糸を解きほぐせ!!

1日目◉島と葉月邸を探索しよう

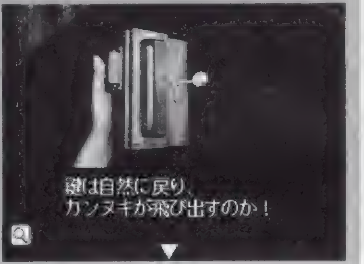
悲報島に到着したら、まず食事の時間まで葉月邸や島を探索して、人々と顔を合わせておこう。島を探索しているときに注意したいのは、唯一マップに表示されていない入り江を見つけること。この場所はボート小屋付近にあるぞ。その後、葉月邸に戻ると、食堂で島の開発担当の木暮と女医三村の口論を聞くことに。夕食が済んだらひと通り図書室を調べて、三村の部屋へ。部屋の前で会話を聞いてから中を調べるとメモを発見する。また１階へ下りると、大学生の小百合がルポライターいつきの部屋を調べようと誘ってくる。ここは一緒に行ってみよう。

◀三村の部屋にはとても気になるメモがある。実は後々必要になるので要チェック。

◀２人の会話から察すると、三村と侍女の真奈美は光定の夜の相手をしているようだ……。

ヒント　第１の殺人　トリックを解明せよ

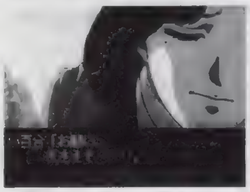
島の開発にあたっていた木暮が何者かによって殺害される。現場である時計塔に駆けつけると、探査カーソルが表示されるぞ。密室のトリックを解明するためには、床や壁をくまなく調べることが重要だ。現場検証が済んだら、みんなが集まっている食堂へ。ここで全員からアリバイを聞くが、小百合がウソの証言をする。剣持警部に真偽を聞かれたら、小百合の信頼を得るために話を合わせておくのが賢明だ。推理シーンでトリックを解明できるかは、現場検証で調べたことを正確に覚えているかどうかにかかっている。ここで失敗するとバッドエンドになってしまうので、十分考えて選択しよう。見事トリックを暴くと、図書室へ。隠し部屋を発見し、巫女葉月マユラの妹マユキに出会う。



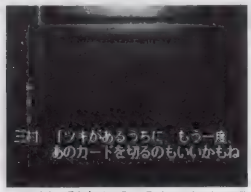
▶密室殺人のトリック解明のカギは、やはり錠に隠されているのか？

2日目◉洞察力をフルに働かせるのがポイント

美雪とともに各部屋を探索。すると、島のオーナー光定の部屋から飛び出してきた小百合とすれ違う。裏口から出ていったらしいので、すぐに追いかけてなだめてあげよう。その後、遠藤の部屋の前で三村と会うと、遠藤の会話を盗み聞きできるぞ。葉月邸にいる人々と話し終えたら外へ出て、神主である灯妙の小屋へ向かおう。そこでは財宝のありかを知るための重要なメモを入手できる。捜査を終えて夕食を済ませ、部屋へ戻ると机にマユラからの手紙がある。間欠泉へいくべきか？



▲光定ともめていた小百合を追いかけて、なだめてあげよう。そうすれば彼女にグッと接近できるのだ。



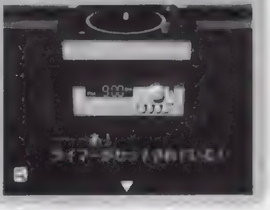
▲三村は財宝を手に入れるための切り札を隠し持っているようだ。一体何をたくらんでいるのか？

鳥居の碑文に意味が

▲灯妙の小屋でメモを発見したあと鳥居を訪れてみると、ある重大な事実が見えてくる!?

ヒント　第２の殺人　現場検証は念入りに

第２の殺人は間欠泉で行われる。被害者、光定の車椅子をもとに事件か事故かを断定したのち、いなくなった真奈美を探して光定の部屋へ。奥の隠し部屋で真奈美を発見し、部屋も念入りに調べておこう。これがそのまま犯行時刻や犯人の行動の推定の決め手となるので、見逃しは許されないぞ。食堂で正確に推理を述べると、マユラ、マユキの３つ子の兄と自称する葉月マサキが登場。解散した後、いつきの部屋へ向かうと小百合が立っている。一緒にいつきの取材テープを聞くと小百合が何か決心し、光定の部屋へ行くことに。中にいたマサキとの会話で、小百合は12年前にこの島を訪れていたことが判明するのだ。



▶光定の部屋では、謎を解く手がかりをじっくり探そう。

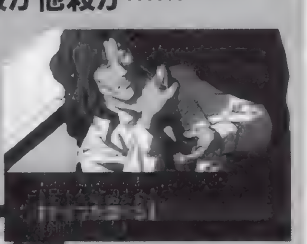
3日目◉誰の証言を信じるか？

美雪に起こされ光定の部屋へ向かうと、中で三村とマサキの言い争う声がする。どうやらマサキが何かの誓約書をなくし、かなり慌てているようだ。ここでは天才少年クリスより先に、誓約書が入ったパスケースを見つけること。意外とわかりやすい場所に落ちているぞ。１人で動き回れる機会はあまりないので、入手後も葉月邸と島を探索するのも忘れないように。契約書を解読したあとは小百合とボートに乗り、またいつものように美雪と捜査開始。特に、この日初めて行けるマユラの部屋と緑の鳥居を訪れておくことが肝心だ。これは毎回いえることだが、何か発見したり入手した場合は、図書室で調べてみることをオススメするぞ。捜査後にいったん部屋へ戻ると、小百合と真奈美が争っている場面を目撃するハズだ。

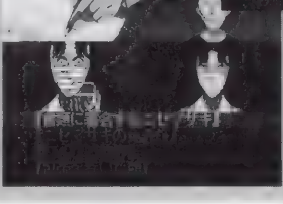
▲マユラの部屋で見つけた写真。美雪はこの３つ子を見て、何か違和感を感じたようだ。

ヒント　第３の殺人　自殺か他殺か……

偶然入り江を歩いていたマユラが、死亡しているマサキ（実は佐藤治というニセ者）を発見。ニセマサキは、ボートの上で胸にナイフが突き刺さり、あおむけの状態でこと切れていた。死体をよく調べたあと、ボート小屋も捜索しておこう。それが終わると、食堂でクリスがニセマサキ自殺説を唱え始める。その後、今度は金田一が推理する番になるのだが、ここで選択を間違えるとバッドエンド。今まで捜査してきたことを整理して、犯人の動向を推理し、解明しよう。



▲念入りに何度も調べることが大切。キミの推理が正しければ、おのずとニセマサキは自殺か他殺かが見えてくるはずだから…。



◀死体の状態と、今まで見てきたニセマサキのしぐさや姿を比べてみよう。どこかおかしなところに気がついたかな？

ポイント Q&A

Q：途中までなんとか進めることができたんですが、いきなり壁にぶつかってしまい話が進まなくなってしまいました。どうしたら先に進めるんでしょうか？
A：事件が起こる前までの午前中などを十分捜査にあてたかな？　人々との会話や碑文の謎解きなど、できることはたくさんあるハズだ。また事件後の推理は、全ての分岐を選択してみたかな？　とにかく初めは思いつくかぎりのことをしていくしかないのだ。バッドエンドになると美雪からもらえるヒントも参考にするのも１つの手。

©金成陽三郎／さとうふみや 週刊少年マガジン©講談社・TYO

©GENKI 1996

BELTLOGGER9
ベルトロガー9

DPS出身のキャラ"メアリー"も活躍する3D・STG
必見の綺麗なムービーはエンディングまで全部見るべし！

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,300
メーカー	元気	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月15日(発売中)		

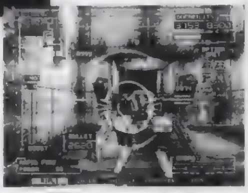
PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この3D・STGでは、ステージごとにゲームが構成され、浪費＆入手した残り弾薬数は、そのまま先のステージに持ち越される。そんなスタイルのゲームはPSの誕生以来、人気筋の1つとして登場し続けているけれど、「終盤で残り弾薬数が尽きてしまったらやり直すしかない」という欠点も引きずったままであるように思う。もしこの「ベルトロガー9」の続編が作られる日が来るとしたら、1人のGENKIファンとして、そんな問題点への解答にも期待したいものだ。 （城イドム）

終盤を乗り切るためのワンポイント攻略アドバイス

ＳＦファンから熱い注目を集めていたこのゲームも、発売から約1カ月が経過した。十分にやり込んでクリアした人も多いと思うけれど、後半戦になって挫折しかかっている人も多いに違いない。そんな人にも、すばらしいムービーの全部を見てもらうため、今回は〝アイテム集めのコツ〟と〝終盤のボス戦の要点〟の2点をピックアップして攻略をお送りすることにしよう。ちなみに下の写真では、先月までのおさらいとして、軽視しがちだけれど攻略上重要と思われるポイントを挙げてみた。これからプレイする人はもちろん、先のステージ制覇を目指している人は、必ずチェックしておこう。

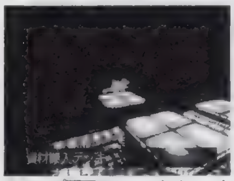
利用しよう①
◀レコードカードには、クリアに必須の重大情報が収められていることも多い。次ページへはＬＲボタンで送れるので、必要に応じてチェックしておこう。



利用しよう②
▶特定ステージに設置されている特殊なトラップを除けば、バリアはどんな攻撃のダメージも無力にしてくれる。これを利用しない手はないぞ。

さりげなく隠されたアイテムも見逃すな！

◉上から回り込んで獲得
ステージ2では、スタート地点から見て左右それぞれ奥の建物の上に、アイテムボックスが配置されている。この建物の上へは、ステージ内のフロア最上階から飛び下りないと到達することはできない。こんな感じに、ほかのステージでも進入ルートを工夫してみよう。



▲マップ画面でルートをチェック。ここから下に飛び下りるのだ。

◉壊せる壁を見つけ出せ
ステージ4、5、15、19には時限爆弾で破壊可能な壁が隠されている（1ステージ1カ所とは限らないぞ)。これらの奥には例外なく便利なアイテムが隠されているので、見逃さないように。なお、特定の壁が破壊可能かどうかは、それぞれの壁を△ボタンで調べれば判別できる。

▲時限爆弾をしかけたらすぐに退避。爆風に巻き込まれてはダメ。

◉ボス戦中にも入手チャンス
ステージ8のボスは、接触したフィールド上の障害物をことごとく破壊してしまう。実は、そこからアイテムが現れることも多いので、障害物の陰に隠れてボスを誘導し、フィールド中の障害物を全部破壊してしまおう。この方が戦いやすい環境も整うので、一石二鳥なのだ。

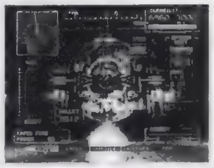
▲ただボスを倒すだけではダメ。利用するだけ利用しよう。

◉屋根の上もチェックすべし
建物の上にあるアイテムの回収は、基本中の基本だけれども、これはむしろ後半戦に入ってからこそ重視してほしいポイントだ。序盤とは違い、終盤では見落としやすい配置が増えるし、敵の攻撃の激しさに気をとられて、回収を怠ってしまうことも多い。注意していこう。

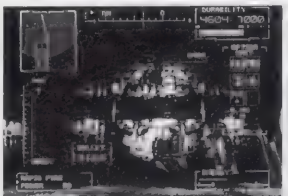
▲例えばステージ16。クリアポイントの上もチェックしたかな？

ゲームの大詰めを飾るボス級キャラとの上手な戦い方

ステージ16◉防御が大切
ここのボス戦は、唯一動きまわらない方が戦いやすい。ボスの中心部（ここが弱点だ）に照準を向けるようにして、ひたすら攻撃を撃ち込み続ける。ボスのパーツが拡散した後のミサイル（3発1セット）と、右側から迫ってくる腕パーツ回転攻撃（2発1セット）だけは、バリアでガードしよう。



▶このボス戦では、動きまわらない方が利口なのだ。



◀腕を振り回すような攻撃をしてきたら、素直にバリア。

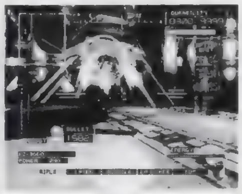
ステージ20◉動き回ろう！
ボス戦は、Vol.34号で解説したように〝L1＋右〟〝R1＋左〟という操作で、相手の周囲をグルグル回る戦法が基本。ボスが複数現れたときも例外ではなく、ここでは目をつけた1体に照準をしぼり、その1体の周囲を回りながら攻撃していればいいぞ。

◀使用する武器は、ホーミング力、ロックオンの捕捉力とも頼りになる、ミサイル系がオススメ。

◀横移動を併用してれば、ほとんどダメージを受ける心配もない。1体ずつ着実に潰していこう。

ステージ22◉危機とチャンスを見極めろ
最終ボスは2種類の攻撃形態を持っているけれど、どちらの状況でもボスの周囲を回りながら攻めるパターンは十分に通用する。ただし、下で注意を促しているようなシーンのあとには、極めて避けにくい攻撃が自機に襲いかかる。ボスのこんな挙動にお目にかかったら、すぐにバリアを張るようにしよう。

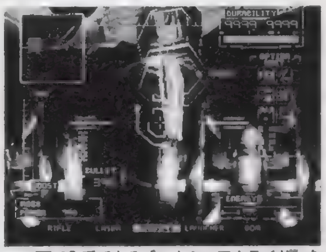
こんなときにはバリアで防御！



◀第1形態で、ボスが自機に背中を見せたとき。

◀第2形態で、ボスが尻尾部分を上げたとき。

攻撃すべきマトを絞れ！
第2形態のボスには、無視しても構わないパーツがたくさんついているので、攻撃すべき場所はよく見極めよう。ボスを葬るには、①本体部（結果的には背中のパーツ)、②尻尾部分の先端、③尻尾部分の中央、④尻尾部分のつけ根近く、の手順に破壊すればＯＫだぞ。また、ここではミサイル系の武器が向いているので、覚えておくこと。



▲11面で入手できる〝エネミーアナライザ〟を使えば攻撃ポイントが判別しやすい。オススメ。

ポイントQ&A

Q：おかげさまで、エンディングを迎えることができました。ところで、このゲームでは2周目とかはないんでしょうか？
A：エンディングのあとに再びゲームをはじめると、オールクリア時のパワーアップ状態のまま、ゲームを最初からプレイすることができる。ただし、4系統ある自機の耐久力はそれぞれ半分になっているので注意。武器が強いので序盤は力押しでガンガン進めるけれど、終盤にそなえてジックリ攻略するのをオススメする。

©1996 RIGHT STUFF／F.E.A.R.／KENJI FUSHIMI　©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ©1996 ©小学館プロダクション／東宝

らんま1/2 BATTLE RENAISSANCE

ジャンル	対戦ACT
メーカー	小学館プロダクション
発売日	12月6日（発売中）
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）2P対戦可

『らんま1/2』の隠し要素を一挙に公開するぞ

秘伝其の壱　やっぱり実在した超威力の4種の隠し奥義

いまや格闘ゲームのお約束、〝超必殺技〟などの隠し要素。もちろん例にもれず、この『らんま 1/2』にも4つも〝隠し奥義〟が用意されている。技は各キャラとも実用的なモノから笑えるモノまでさまざまなので、表を参考にぜひ試してみてほしい！

奥義の発動条件

●裏奥義●
コマンドによりいつでも発動
●最大奥義●
気合MAX時、ゲージをすべて消費する
●最終奥義●
体力が1/4以下(点滅時)で発動可
●究極奥義●
気合ゲージMAX＋体力1/4以下で発動可

隠し奥義コマンド一覧表

キャラ名	裏奥義	最大奥義	最終奥義	究極奥義
乱馬	↓・←・→○(＊1)	→□・△↑	(＊3)	↙△＋×
あかね	↓・←×(＊1)	↓・→×＋○	→・↓・←△	↙△＋×
八宝斉	↓・←・↓・←○(＊2)	←・→△	→・↓・←△	↙△＋×
九能	↓・←×(＊1)	←・↓・→○	→・↓・←△	↙△＋×
公紋	↓・←○(＊2)	→・←○＋×	(＊4)	↙△＋×
玄馬	←(×6)×(＊2)	→△＋×	→・↓・←△	↙△＋×
シャンプー	←・→×＋○(＊1)	↓・←○＋×	↓・←△＋□	↙△＋×
良牙	↓・←○(＊2)	↓□・△↑	→・↓・←□＋△	↙△＋×

＊1:相手が背を向けている時に発動可
＊2:相手がダウンしている時に発動可
＊3:↓・→・←○で発動後△・×・○とつなげるコンボ技
＊4:↓・→・←○で発動後→・→・△・→・→・○とつなげるコンボ技

秘伝其の弐　ウワサの激強ボス〝ルージュ〟が戦線乱入

ルージュの選択方法

1P側：乱馬 → あかね → 八宝斉 → 九能 → 良牙 → シャンプー → 玄馬 → 公紋→ 乱馬とカーソルを移動させて(時計回り)キャラを決定する。
2P側：良牙 → シャンプー → 玄馬 → 公紋 → 乱馬 → あかね → 八宝斉 → 九能→ 良牙とカーソルを移動させて(時計回り)キャラを決定する。

※ルージュを使用できるのはVSモードのみで、ルージュ同士の同キャラ対戦は不可。1P側、2P側ともコマンドを入力した場合は、入力した順序に関係なく1Pが優先される。

◉ルージュ奥義コマンド

奥義名	コマンド
六掌流星打	↓・→□or△
奥義その1	↓・←□or△
奥義その2	↓・↓□or△

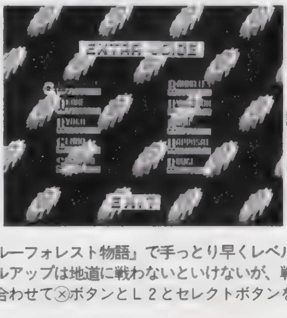
適当に奥義を出すだけで強いぞ。やりすぎてケンカしないように注意(笑)。

◉COMルージュに勝つ

ルージュが遠くから出す六掌流星打を（光弾の乱射）ガードした後は、ダッシュで近づき足払いを入れることができるのだ。体力差がついたらレバーを後ろに入れっぱなしで逃げまくり、タイムオーバーを狙え！　卑怯(笑)だが確実だぞ。

秘伝其の参　お得な留守電メッセージ

「らんま 1/2」には原作＆声優ファンに嬉しい、もう1つのおまけが隠されていた。〝九能島〟のあちこちにある立て看板だけのハズレポイント。ボス戦前に、なんとか4カ所訪れてみよう。するとマップ上に各キャラの留守電メッセージが聞ける新たなポイントが現れるハズだ。



◀やっぱりこういうオマケは嬉しいよね。各キャラクター用意されてるから、試してみよう！

ブルーフォレスト物語 ～風の封印～

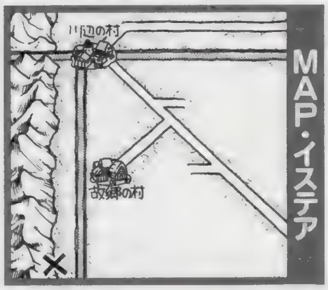
ジャンル	RPG
メーカー	ライトスタッフ
発売日	12月6日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

BFSの隠しのすべてをドーンと大公開

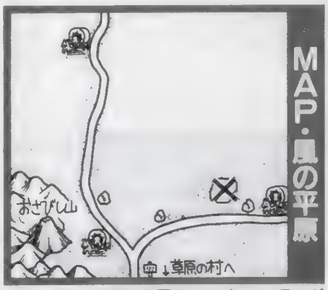
その1◉3つの隠しダンジョンで最強武器をGET！

なんと、3つの隠しダンジョンが存在することが判明！　場所は「イステア」「風の平原」「ランカル島」の3カ所。その中では256分の1の確率で強敵の番人と番犬に遭遇し、番人に勝てば256分の1の確率でスズナの最強武器である「番人の手袋」が手に入るぞ。

▲手に入る確率は1/65536という超レアなアイテム。運がすべてなのだ。



◀故郷の村のすぐそば、川辺の村から山脈沿いに南下していけば、番人がいる隠しダンジョンに入ることができるぞ。まだ主人公たちのレベルが低いため、倒すのはかなり大変なのだ。



▲風の平原の南西に位置するのが、2つ目のダンジョンだ。「おさびしやま」に向かう分かれ道を右に曲がってしばらく進み、空き地になっている場所を調べれば見つかるぞ。

◀ランカル島へ着いたら、沿岸を探索してみよう。マーラサキーから出てすぐの岬の先端が、ダンジョンの入り口になっている。港とは逆方向だと覚えておくと、わかりやすいだろう。

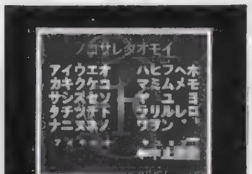
その2◉木人と戦えば秘密のエンディングが!?

これはヴァルエルスが主人公の場合のみ発生する。序盤でヴァルがシュラインの部下になったら、木人と256回戦闘してみよう。そうすると、シュラインと模擬戦ができるようになるのだ。そこで「本気で戦う」を選び、勝利すると隠しエンディングが始まるぞ。

◀倒すのに時間がかかるのは最初のうちだけ。レベルが上がればけっこう楽だぞ。

その3◉パスワード入力で楽々プレイが可能

まずメニュー画面の継続プレイを選ぼう。主人公がヴァルエルスの場合は「セツナイオモイ」、ラクジットの場合には「ノコサレタココロ」を入力して始めれば、経験値が4倍、お金が2倍もらえて、しかも敵の出現率が2分の1になるというストーリーがプレイできる。

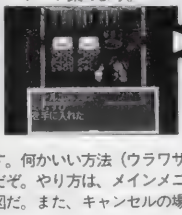


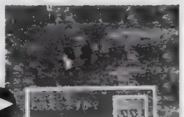
◀これだけで楽々プレイが可能に。ただし、ストーリーは本編と変わらないぞ。

その4◉お地蔵様におむすびを供えると…

「イステア」と「風の平原」の街道沿いに立っているすべてのお地蔵様におむすびを供えよう。すると超おむすびがもらえるぞ。それを食べて残った梅干しの種をエテルシア場内の梅の木に植えると、「天神の剣」が手に入るのだ。

▼おむすびは宿屋に1日泊まると、1つもらえる。コツコツ集めよう。





▲あとは街道沿いのお地蔵様にお供えするだけ。これで剣はいただきだ。

ポイントQ&A

Q：「ブルーフォレスト物語」で手っとり早くレベル上げたり、戦闘シーンを素早く終わらせたいと思っています。何かいい方法（ウラワザ）はないのでしょうか？
A：レベルアップは地道に戦わないといけないが、戦闘シーンのアニメーションのスピードを上げることは可能だぞ。やり方は、メインメニューで「ゲーム終了」にカーソルを合わせて×ボタンとL2とセレクトボタンを同時押しすればOK。そのとき決定音が鳴れば、成功の合図だ。また、キャンセルの場合も全く同じ手順だ。

あの「るろうに剣心」が3D格闘ゲームで登場！

るろうに剣心 ～明治剣客浪漫譚～維新激闘編

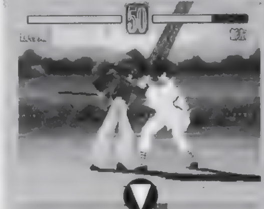
ジャンル	対戦ACT
メーカー	SCE
発売日	11月29日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）2P対戦可

ストーリーモードをクリアしよう!!

今回はストーリーモードのクリアの仕方を伝授しよう。キャラは剣心と途中から左之助の2人から選べるが、ここでは剣心を中心に攻略する。

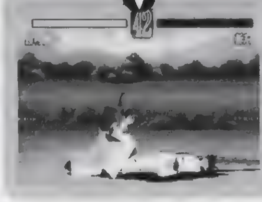
基本的にはガードで待ち、相手が大技を空振りしたらコンビネーション攻撃を当てていくというのがいい。当てる技は鞘撃ち・旋（↘＋小・小）で相手を浮かし、すかさず龍巻閃・旋（小・小・小・小・小）というのが簡単かつ強力なのでオススメだ。ガード後、投げ技という手もあるが、たいてい受け身を取られるのでオススメしない。

このコンビネーションで行け！

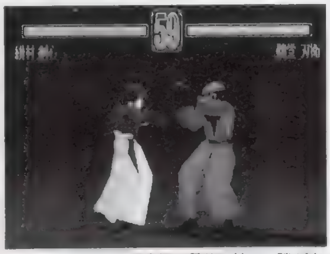


◀まずは鞘撃ち・旋を当て、相手を浮かす。

◀相手が浮いたところに龍巻閃・旋を叩き込もう。



◀相手が倒れたら、すかさずダウン攻撃で追い打ち。



▲コンビネーション攻撃の最後の技は、隙が大きい。最初の1発がガードされたら即ガードだ。

真のラスボス、斎藤一で対戦を勝て！

ストーリーモードで、難易度が「易」と「普」の場合、四乃森蒼紫を倒すとエンディングだが、「難」だと蒼紫のあとに斎藤一が登場するのだ。エンディングも違うのでぜひ挑戦してほしい。斎藤一は、倒すと対戦モードで選択できるようになるぞ。

◀対戦前にはちゃんとアニメーションも用意されている。しかもゲームオリジナルだ。

斎藤一を使うならこの技を使いこなせ！

牙突 →・→・小＋大

原作でも有名な斎藤の必殺技。技の終わりの硬直が長いので、多用は禁物。相手と離れたところから狙え。

しゃがみ突き ↓・大

単なるしゃがみ攻撃だが、そのリーチの長さは他のキャラを圧倒。普段はこの技でチクチク攻めよう。

投げ技 G＋小

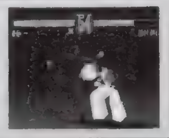
原作で左之助を投げた技。その場に相手を倒すので、ダウン攻撃で追い打ちがしやすい。積極的に狙おう。

竜巻斬 前転から→・小

前転から出せる特殊技。判定が中段攻撃なので、しゃがみガードをしている相手には、これで攻撃しよう。

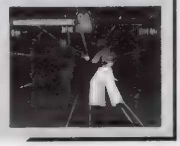
鬼迅拳 小・→・小・小

剣でなく拳で攻撃する。全部小攻撃なのでスピードが速く、反撃はまず受けない。しゃがんだ相手には×。



？ 小・小・小・小・大

蒼紫の無双剣舞と同じコンボ。最初の攻撃が当たったら、鬼迅拳よりこちらの方がオススメだ。

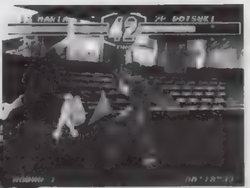


FIST ～フィスト～

ジャンル	対戦ACT
メーカー	イマジニア
発売日	11月22日（発売中）
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）2P対戦可

まずは基本的な戦い方をマスターしよう！

このゲームでは、どのキャラも必殺技よりコンボや投げ技を狙った方が強い。これは必殺技が弱いためだ。あと、通常攻撃はパンチとキックの2種類があるが、キックはボタンを押してから技が出るまでがかなり長い。パンチは小攻撃、キックは大攻撃と思ってもいいだろう。ちなみにキャラ選択時に⊚ボタンで決定すると2Pカラーになる。



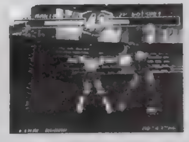
▲必殺技はコマンドが複雑なわりに、いまいち使えない。コンボを狙おう。

◀ちなみに投げ技は各キャラ2種類ずつ用意されているぞ。

各キャラ（ギャルのみ）の戦い方を伝授!!

マリン

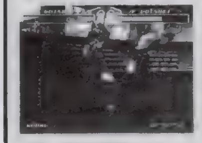
比較的使えるのがブラッディハンマー。当たったあと、さらにパンチが連続で入るが、相手は倒れないので注意しよう。COM相手なら下のコンボだけでOK。



オススメコンボ P・P・P・→＋P

どつき

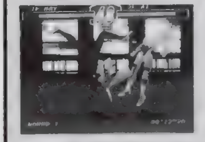
2つある必殺技は、どちらも出るのが遅いのでイマイチ使えない。立ちパンチからコンボを狙っていくか、しゃがみキック（連続で3発まで入る）で攻めよう。



オススメコンボ P・P・P

バニーメイ

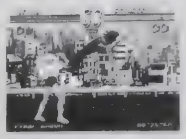
パンチのリーチが他のキャラに比べるとやや短い。そのためパンチのコンボよりも、しゃがみキックやダッシュで近づいてからの投げを狙っていこう。



オススメコンボ K・←＋K

アイ

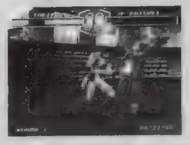
通常技の✚キー後ろ＋パンチが出も速く使える。ここから下のオススメコンボのような、パンチ系のコンボを狙おう。必殺技は使いづらいので狙わないように。



オススメコンボ P・P・P

烈風

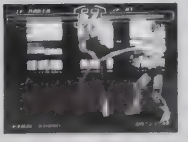
必殺技の裏飛竜が出も速く当たれば相手が倒れるので使いやすい。中距離からいきなり出すと効果的だ。立ちキックのあと、すぐパンチを出すと連続技になる。



オススメコンボ P・P・→＋P・→＋K

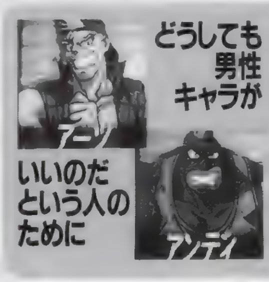
マリア

他のキャラに比べると使いやすいコンボがそろっている。必殺技よりもコンボを狙っていこう。下のコンボの他にP・↓＋K・Pというのもなかなか強力だ。



オススメコンボ P・→＋P・→＋K

どうしても男性キャラがいいのだという人のために



何故かこのゲームには2人だけ男性キャラがいるのだ。ここでは、もしかしたらいるかもしれない硬派な人のために、その男性キャラでの戦い方を紹介していこう。

まず大男のアンディ。キックは、やはり出るのが遅いのでパンチをメインに。あと投げ技は✚キー後ろ＋P＋Gが強力。コンボはP・P・Pがいい。アーツの場合も、必殺技よりP・P・P・Kなどの出が速いコンボを狙っていった方が強い。通常技では✚キー後ろ＋パンチが比較的使える。

ポイントQ&A

Q：「るろうに剣心」でCOMになかなか勝てません。何か有効な戦い方はありませんか？

A：最も有効なのが上の記事でも触れている「ガードして待ち、相手が大振りしたらコンボを決める」というもの。これでもうまくいかないなら、ひたすら投げを狙ってみよう。だいたい受け身をとられるが、着実にダメージを与えられるぞ（受け身をとられてもダメージは与えられる）。投げが決まったらダウン攻撃を忘れずに。

©和月伸宏／フジテレビ・ソニー ピクチャーズ ©1996 Sony Computer Entertainment Inc.1996 Imagineer Co.,Ltd.

[illegible]

アローン・イン・ザ・ダーク2

ジャンル	AVG
メーカー	EAV
発売日	11月8日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（4ブロック）

悪夢からの脱出を目指せ

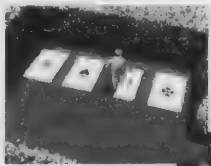
これで解決1◉無駄弾を出さない攻め方を覚えよ

ゲーム開始直後にお目にかかる右手の像を押しのければ、ゾンビたちが徘徊する庭園へと進入できる。彼らと遭遇してもそのまますぐには戦わず、ダッシュでひとまず逃げて適当な角で待ち伏せをしてみよう。こうすると、追いかけてきたゾンビを非常に有利な形で迎え撃つことができるぞ。なお、彼らを倒したあとに現れるアイテム。これらは絶対に回収し忘れないように！

▲待ち伏せ作戦を使えば、ベストな状態で相手に攻撃を加えられる。

これで解決2◉トランプの謎を解こう

庭園の奥に進み、突き当たりを左に折れて道なりにまっすぐ進むと、トランプが4枚並んだ場所に来る。ここではダイヤの上に立ち、地下室へと進入しよう。地下室では、①宝箱を押す、②カードを入手、③せり上がった祭壇の左側へカードを挿入、④開いた扉から脱出、とすればOK。なお、幽霊を打ち負かすとサーベルが手に入る。



▲ダイヤの上に乗るのがポイント。ほかのカードは無視するべし。

▶注意深く祭壇を観察すると、小さい穴を見つけられる。ここがポイント

これで解決3◉重要アイテムの使い場所を見抜け

庭園をクリアするためには、ロープ（庭園に入ってすぐ右側に曲がる道の先）、フック（上のトランプが4枚並んだ場所）、サーベル（上の地下室）が必要になる。庭園の奥に進み、突き当たりを左に折れてから、すぐ右へ。この奥で枝が道を阻む場所ではサーベルを使おう。フックを〝使う〟と、ロープと1セットになるので、そのアイテムを、枝が阻む場所の先にある像の前で使ってみよう。

▲ロープのついたフックは、庭園奥にある像の前で使うのだ。

これで解決4◉突破方法の連想が生死の分かれ目

洞窟で出会うドアは、下の手順でクリアできる。突破にからむアイテムは、とりあえず使うと「場所が違う」などの表示が出るので覚えておこう。

▲まず、新聞紙をドアの下に置く（〝使う〟を選択）。

▲そして、パイプクリーナーで鍵穴から鍵を押し出す。

▲新聞紙に落ちた鍵を回収。あとはこの鍵を使えばOKだ。

時空を越えた様々な戦いが待ち受ける
この任務を遂行できるかはキミの腕次第!!

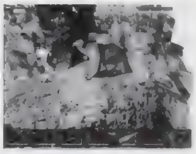
タイム コマンドー

ジャンル	ACT
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	11月15日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

各時代の突破はこれでバッチリ

基本1◉武器は上手に利用せよ

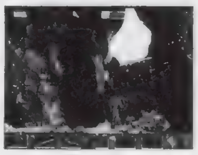
必ずしも後から入手した武器が性能に優れているとは限らない。リーチが長いだけの武器などは過信しないように。特定の敵に対してだけに有効な武器もあるので注意しよう。



◀最初のステージ終盤の熊も、専用の武器でないと倒せない。

基本2◉進む場所を切り開け

崖やドアに阻まれた場所では、特定の場所を調べることで、〝よじ登る〟〝ドアなどが開く〟といった突破イベントが起こる。進むべき方向がわからなくなったらあちこち調べてみよう。



◀崖や閉じたドアの先に進むには、調べてみるしかない。

つまりやすい難関ポイントを総チェック

◉〝日本戦国時代〟の難問

日本ステージでは、最初の敵（2人）を倒したあとの茂みに、日本刀が隠されている。これを入手すると後が楽なので、見落とさないように。寺の中で詰まった人は写真を参考にしてね。

◀ドラゴンを倒したあとは、仏像の横を調べてみればOK。

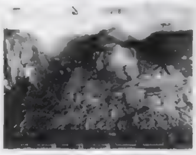
◉〝中世ヨーロッパ〟の謎

城門をくぐったら、すぐに右の部屋に進んで（写真を参考に）落とし扉を上げよう。城の奥で〝眠れる鎧兵〟を倒したら、棺桶の右側の壁に注目。ここを調べると隠し扉が見つかるぞ。

◀壁に、いかにも意味ありげなくぼみを発見。調べてみよう。

◉わかれば楽勝〝近代戦争〟

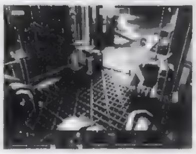
このステージで登場する火薬は、投げてしばらくたつと炸裂する便利なアイテム。一番最初に登場する敵キャラの座っていた場所や、炭鉱の入口近くでも入手できるので要チェックだ。



◀火薬は投げ系の武器として重宝される。しっかり探すべし。

◉〝未来〟はアイテム補充命

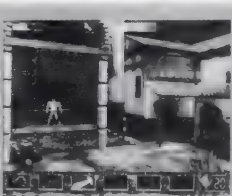
最初の部屋を出てすぐの廊下は左側奥にも伸びている。必ず足を運んでおこう。倒した敵からの武器回収は基本だけれど、写真の場所から見つかるマシンガンなども見落とさないように。



◀エレベーター内では、頼もしい武器を見つけることも……。

隠し部屋も見逃しちゃダメ

敵が登場したドアの先には、隠し部屋が用意されていることもある。日本面の土俵近くの小屋、ヨーロッパ面の城内の暗がりをはじめ、こんな部屋はいっぱいあるので捜してみよう。あと、地形の物影に注意を向けていれば、隠れたアイテムもたくさん見つけられる。



◀隠し部屋は〝古代ローマ帝国〟から登場する。

電撃PSではみんなの質問を大募集

これからの季節は、サンタさんに頼むプレゼント、初詣での願いごと、親戚の人へのお年玉と、何かとお願いをすることが多くなる。こんな時期こそ、ものはついでに、PSゲームで悩める謎を電撃プレイクエスチョンに託してみよう。年末年始にプレイしたゲームの攻略でつまってしまった場合はもちろん、「このRPGでこのキャラは仲間にできないの？」とか、「この対戦格闘で、この連続技入力のコツが知りたい」など、PSゲームに関することなら、なんでもかんでも受けつけているぞ。発売から少し日数を置いたゲームをあつかうことが多いこのコーナーなので、再登場を希望するゲームタイトルのリクエストも大歓迎だ。このコーナーの運営そのものに対するご意見なども待っているのでよろしくね。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「タイムコマンドー」で、すぐに体力がなくなってしまい、最初のステージすらクリアできません。戦闘のコツを教えてください。

A：素手、武器ともに、「✚上＋◻」で出す攻撃が一番リーチが長いので、これをメインに攻めていこう。✚キーを上に連続で入力すると前ダッシュをするので、その動作で距離を詰めて、キック攻撃などにつなげると有利に戦える。なお、敵の連続攻撃にハメられてしまった場合、素手で攻撃すると抜け出せるぞ。

©Alone in the Dark2 published under license from Infograms Multimedia S.A. ©1993−1995 Infograms Multimedia S.A.
©Virgin is registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.Adeline Software International. ©1996 Adeline Software International. All rights reserved.Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc.

コスパ最後の日？

コスパ in COSTUME-PLAY DANCE PARTY

CLIMAX クライマックス in ツインスター

1996年12月21、22、23日（土、日、祝）開場／12：00　開演／13：00

会場：神楽坂ツインスター　　東京都新宿区神楽坂2-11
参加料金：前売券／三日間共通6000円　当日券／3500円
内容：オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー。ノンアルコール・フリードリンク制。
参加資格：18歳以上の男女
イベント：**21日クラシックコスパデー**（懐かしのゴールド時代の再現！コスプレコンテスト第1日目）
22日コスパニューバージョンデー（DJカメレオンによるニューコスパリミックス。コスプレコンテスト第2日目）
23日レジェンドオブコスパデー（コスパ第1部の集大成。コスプレコンテスト第3日目及び3日間の入賞者（各5名×3日＝15名）によるコスパグランドスラムコスプレコンテスト。）

前売券は
チケットぴあ☎03-5237-9999　コスパショップ☎03-3770-3383　ゲーマーズ☎03-3985-3232まで
お問い合わせ
株式会社ブロッコリー、コスパ実行委員会（☎03-5387-6781）　月～金10：00～17：00

URL　http://www.jah.or.jp/~broccoli

各種フェア真っ最中！！

1. サイキックフォースフェア　12/21～2/2
様々なグッズ等が勢揃い！ファン必見！
2. 第2次あすか120％フェア　12/21～2/2
あすかフェアが帰ってきた！　見逃せないぞ！
3. 年末・年始　福袋フェア　12/28～1/12
4. 第2次オープニングフェア
新ポイントカード10枚で、ゲーマーズ特製テレカ進呈
5. 超ど級！！制服＆ゲームコスチュームフェア
あの人気のコスチュームが勢揃い！！
コスプレイヤー必見！！

取扱商品

- ゲーム系書籍・コミック
- ゲーム系同人誌
- ゲームグッズ
- ゲーム系CD・ビデオ
- コスパショップ特製コスチューム

e.t.c

当店では、ブロッコリー主催のイベントのサークル参加申込受付ができます

ゲーム関連商品専門店

GAMERS

OPEN／11：00～21：00
AT／東京都豊島区東池袋1-28-7　蛇の目ビル3F
PHONE／03-3985-3232

※誠に勝手ながら、12月31日より1月3日までお休みとさせて頂きます。

ウラワザデータベース

苦しみも悲しみも苛立ちも、み〜んなウラワザで吹き飛ばそう！

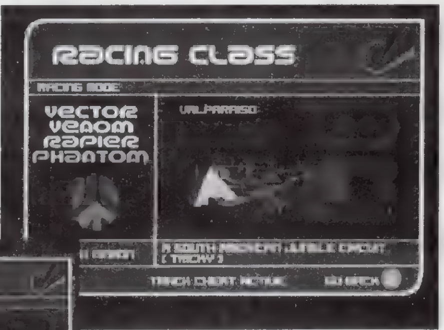
Ver.4.0

どんなピンチな状況だって、あっという間に一発逆転。そんな素敵なウラワザで、今日もしあわせ胸いっぱい。我らがウラワザ教に入信すれば、あなたの不安はたちどころに消えましょう。幸せな人お断り。

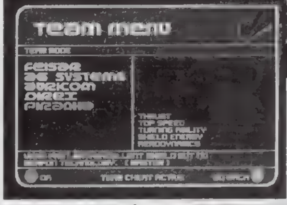
LV80 ワイプアウトXL

■全サーキット出現

熱狂的なファンが急増中の『ワイプアウトXL』。このゲームでは、初期サーキットすべてで１位を取ると「チャレンジ１」という隠しモードが登場、これでさらにすべて１位を取れば隠しクラスが登場……と、クリアする度にどんどんサーキットの選択の幅が増えていく。しかし、クリアせずとも全サーキットを一発で出現させるコマンドが発見されたぞ。やり方は、メニュー画面でL1＋R1＋㋝を押しながら▢、◯、△、◯、▢と入力するだけなのだ。また、最終的に手に入る最強チーム「PIRANHA」を使うには、メニュー画面でL1＋R1＋㋝を押しながら⊗、⊗、⊗、⊗、◎、△、▢でOK！



▲これはすべてのサーキットを選択できるようにしたところ。選択の幅はかなり広くなるが、初心者は高難度のサーキットは選択しない方がいいぞ。

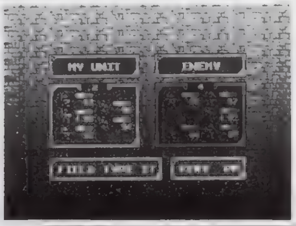


◀こちらはすべての性能がMAXというスゴイ車。コマンドで簡単に出せる。

LV50 伝説のオウガバトル

■バトルテスト

全体マップからの編成画面で、２P側のL1＋L2＋R1＋R2＋㋝＋㋜を押しながら１P側の㋜。これで、任意のユニット同士を戦闘させることができる「バトルテスト」モードに入れるぞ。✚キーの上下でユニットを選択し、㋜を押せば戦闘開始だ。ちなみに、L1かL2で地形タイプ、R1かR2で戦闘時刻の設定も可能になっているぞ。

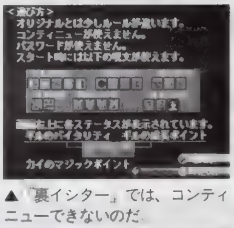


◀バトルテストに入ると通常ゲームには戻れないので注意。

LV50 ナムコミュージアムVOL.4

■隠しゲーム

まずは『イシターの復活』の展示室で、✚キーを時計回りにすばやく回転させながら◎。壁の色が変わったら成功で、奥の部屋に入ってゲームを始めると「裏イシター」が遊べるようになるぞ。また、『アサルト』の部屋の左隣の部屋に入って、L1＋R1＋△＋✚上を押す。すると女性が現れるのでその前に立って◎を押すと、『アサルトプラス』の看板が出る。あとは、この看板の前で◎を押せば『アサルトプラス』を遊べるようになるのだ。

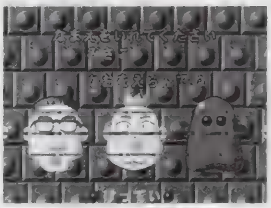


▲「裏イシター」では、コンティニューできないのだ。

LV50 ビルクラッシュ

■いきなりエンディング

まずは最初からゲームを始め、キャラクターメイキング画面になったら名前を「みさこ」と入力しよう。このとき、４文字目を空欄にしておくこと（文字列から、何もない部分を選んで入力しておく）。そしてそのまま決定すると、画面が切り替わっていきなりエンディングを見ることができるのだ。こんなに簡単でいいのか、ってくらい楽なウラワザだね。



▲これでOKです。簡単です。ちなみに顔はいじらなくてOK。

LV50 怪獣戦記

■いきなりエンディング

タイトル画面でL1＋R1＋⊗＋✚下を同時に押す。これで、画面が切り替わっていきなりエンディングムービーを見ることができるようになるぞ。一度解いた人もそうでない人も、コマンドは簡単なので是非試してみよう。

LV50 ベルトロガー９

■難易度変更

タイトル画面で「PRESS START BUTTON」と表示されている間に⊗＋▢＋✚右上を押しながら㋜を押すと、簡単なチキンモード。また、タイトル画面が見え始めたらL1、R1、L2、R2、▢、⊗、△、◎と素早く押せば、ハードモード。

訂正

本誌33号のブレイクエスチョンで紹介した、「アイドル雀士スーチーパイⅡ LIMITED」のウラワザに間違いがありました。正しくは以下の通りです。お詫びして訂正いたします。①CGギャラリーを見る／タイトル画面でL2＋R2を押しながら◎、⊗、㋜。②ミユリの部屋完全クリア／オープニングでL2＋R2を押しながら⊗、▢、⊗、▢、✚下、上、◎、△、⊗、▢、⊗、㋜。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう！ 封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ（24時間OK！）。

〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03－5281－5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80　：　8,000円分のおもちゃ券
LV50　：　6,500円分のおもちゃ券
LV20　：　4,500円分のおもちゃ券
LV０　：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／鹿児島県　扇明くん、LV50（５名）／東京都　浜中冬実くん、埼玉県　千葉徳法くん、愛知県　佐柄哲治くん、岐阜県　新庄浩二くん、東京都　サルーラくん。

新スーパーロボット大戦

はじめて物語

漫画 岩瀬さとみ

マニアさんの熱いハートをゴリゴリ刺激する『スーパーロボット大戦』の最新版がついに発売まぢかとなりました。TVでは納得いかなかった好きなキャラの死も、生きて大活躍させせることができるんですぅ。…うっとり♡

©[illegible]プロ©サンライズ©サンライズ・NTV©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画©東映©東北新社©フジテレビ・東映動画©BANPRESTO 1996

流派！東方不敗はロボットよりも当然強い！スーパーロボットの新たなる戦い

その1

●前作との違い

今回の『新スーパーロボット大戦』は、世界観やストーリーを一新しているのでこれまでのシリーズとはまったく別のゲームと言える。基本的なシステムは『第4次～S』をほぼ踏襲し、「気力」が「戦意」に名称変更されていたり、画面のレイアウトがスッキリと整理されたりといった細かい変更はあるが、とりあえずは同じモノと思っていい。そこで、ここではシステム以外の違いを見てみよう。

まず最大の違いは、ロボットがすべてリアルサイズになったこと。これで、SDキャラだからという理由でこのシリーズを敬遠していた人も、気軽にゲームに入っていくことができるようになった。しかも、ただリアルサイズになっただけではなく、各ロボットの戦闘シーンが素晴らしくカッコ良く描かれているのだ。

また、出演キャラのすべてに声が入ったことも大きな違い。喋るキャラとそうでないキャラのギャップが激しかった「第4次～S」の不満点はコレで解消された。もちろん、当時のキャストをほぼ再現している（完璧というワケではないが、納得できるレベル）。さらに、登場キャラが大幅に変更されたこともひとつの違いといえる。これまでとは世界観が違うので当たり前だが、その総数はかなり少なくなってしまった感じを受ける。しかし、『第4次～S』ではあまりにも多すぎて、いささか混乱気味だったので、1本のゲームとしてはこれくらいで丁度よいのかもしれない。ストーリー的には「Vガンダム」と「Gガンダム」をメインにしているので、古くからのファンはついていけない可能性もあるが、「逆襲のシャア」や「マジンガーZ」などのお馴染みの面々が活躍しているので大丈夫のはず？

▲戦闘シーンには、細かいアニメーションなどもあり、かなり楽しめる。

流派！東方不敗はロボットよりも当然強い！スーパーロボットの新たなる戦い その2

●宇宙編をプレイするなら……

宇宙編は、バックストーリーに「Vガンダム」がある。「逆襲のシャア」のシャアたちも出てくるが、その彼すらも「Vガンダム」の世界に組み込まれているのだ。また、「ダンクーガ」からは主人公の4人だけ。「ガンダムW」に至ってはヒイロとゼクスしか出てこないというのに、「Vガンダム」の登場人物はとにかく多い。クロノクルやカテジナはもちろん、ガリンガやキスハールなどの1話限りのパイロットですら登場している。「Vガンダム」はシリーズの中ではあまり良い評価を受けることはなかったが、このゲームで宇宙編をプレイするならばぜひ一度見ておくことをお薦めする。そして、好きになってほしい(希望)。この宇宙編での「Vガンダム」に対するこだわりは相当なものなので、好きな人なら本当に楽しめるのだ。

さて、「Vガンダム」を好きになれば、宇宙編のプレイスタイルは、当然〝シュラク隊偏愛主義〟となる。なんせ本編では実現しなかったシュラク隊、夢の9人勢ぞろいが実現するのだ（ユカ含めた9人。オリファーはどうでもいいや／笑)。シュラク隊では一撃の攻撃力に欠けるので、マジンガーZやダンクーガで削っておいて、美味しいところだけいただきつつガンガン育てていこう。頑張って全員一軍を目指せ！　他にもマーベットやトマーシュ、オデロなど「Vガンダム」のキャラはやたら多いので、とにかく出撃メンバーの選定に苦労する。いっそ「逆襲のシャア」メンバーを使わないのも1つの手だ。ウッソ以外にもオデロがニュータイプになれるので、アムロをνガンダムから降ろして、オデロにフィンファンネルを使わせるというのも、なかなか痛んでいてよいと思われます。

▲最終話の突然の死に納得できなかった人は、せめてゲームで活躍させてあげよう。

流派!東方不敗はロボットよりも当然強い!スーパーロボットの新たなる戦い その3

●さて、地上編のことについてお話ししましょう。

こちらのメインユニットはライディーンやボルテスVといったスーパーロボット系から、レイズナーやシャイニングガンダムなどのリアルロボット系まで幅広く登場する。そのためハデな必殺技など、迫力のある戦闘シーンが楽しめるのだ。難易度もそれほど高くないので、「この手のゲームをするのは初めて」という人は、とりあえず地上編からプレイすべし。

何といっても地上編の要はシャイニングガンダム。モビルスーツの運動性とスーパーロボット並の攻撃力を併せ持つ、究極の兵器なのだ。難点は武器の射程の短さ(何せ最高でも3マス分しか届かない)。パイロットのドモン=カッシュは能力もすごく、能力値だけならゲッターチームをはるかに凌ぐほどだ。仲間に入った時点でかなり強いが、金をかけてしっかり改造してやるとさらに使える。「Gガンダム」がキライだった人もシャイニングガンダムは育てよう。改造するときは運動性を4～5段階アップすること。あと、余裕があればENの最大値を上げておくとさらに 。武器は間接武器の「シャイニングショット」より、無制限に攻撃できる「シャイニングストライク」を5段階ぐらいアップしておくともう無敵(ドモンは間接攻撃値より近接攻撃値の方がはるかに高いため)。あと後半でアレンビーが登場する。彼女も能力値はドモンに勝るとも劣らないので、仲間としてオススメ(ある一定の条件を満たしてないと仲間にならないが)。そしてなんといってもノーベルガンダムがいい! 強いしかわいい。絶対育てましょう。改造方法はシャイニングガンダムと同じで運動性と"ノーベルストライク"を中心に上げていけばOK。絶対です。

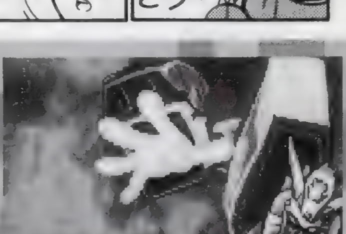
▲ここまで上げられたら「同志」と呼んであげましょう(武器もMAXにしたら)。

流派！東方不敗はロボットよりも当然強い！スーパーロボットの新たなる戦い

その4

●次回作ではこうなってほしいの……

「ロボット大戦」シリーズも、この『新スーパー』になって、システムが遊びやすく変更されているなど、かなりの進化をとげた。個人的には「エルガイム」や「ダンバイン」、「ダイターン3」などのキャラがカットされたのは残念だったが、「Gガンダム」や「Wガンダム」など新しいキャラが操作できるのは楽しい。確かに進化はしているけど問題点もチラホラ。まずアクセスの問題。戦闘シーンになるときや、ステータスを見るときなど「第4次～S」に比べると多少長い気が……。戦闘シーンに関していえば、敵キャラもすべてしゃべるしビジュアルもパワーアップしているので、しかたないと思うが、それでも何とかしてほしかった。あと、ストーリー展開。前半はとくに問題ないのだが、後半に行くにしたがって展開が早くなって、強引なストーリー展開に思えたのだ。他にも分岐が少ない（分岐らしい分岐といえば地上編の1カ所だけだったので……まぁ宇宙編、地上編も分岐だけど）とか、あのキャラがいないなどの個人的な不満点も……。もし続編が作られるのなら、その辺をぜひ改善してほしい。あと、合体シーンや戦闘シーンといったビジュアル面をもっと……。今回4～5種類しかなかったので、もう少し増やしてほしいかな。それと「Gガンダム」のシャッフル同盟や「ガンダムW」のデスサイズ、シェンロンなど人気どころも登場してほしい。ほかにも「マクロス7」や「ブライガー」、「ザブングル」、「ガリアン」、「ドラグナー」、「レイアース」（これはちょっと違うか…でも出たら楽しそう♡）など、さらに新登場のキャラが増えるとうれしいっす。本当に……お願いします。バンプレストさん♡



▲戦闘シーンのビジュアルはかなりカッコイイ。できれば全キャラにほしい。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

みなさん、よくって？　ここは業界の偉人たちがお贈りするコーナー、電撃コラムスですことよ。…こんなしゃべり方をするお嬢様がいたら、ご連絡を！　よくって？

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。尊敬している人までネタにする先生にファンレターを！

★ゆう坊ヅラ説 〜毒づいてみよう！〜

倒れた。部屋の中でくらくらと。うつぶせになり意識を失いかけているとき、向こうで野球部の「リーリー」とう声が聞こえた。なぜに？　そんなワケで作者急病のため、今回もいつも通りにまいりましょう。キャホゥ〜。

さて、オイラはいまだに自分がデビューしているのかどうかよくわかってない人なのです。というのも「これが明確なデビュー」というのがなかったせいかも。気がついたらここにいたという感が強いです。今回のお題は「オイラがデビューするまでのいきさつ」なのですが…どうしましょう。う〜ん、なんとかがんばって思い出していきましょう。時をさかのぼって〜。ヒヤヒヤドキンチョ〜。みたいな。

その昔、今は亡き某アイレム（←復活してますっ：編集部）にいた頃、ゲームを作るかたわらそのゲームのイメージ画や広告等に使用するイラストやパッケージの絵とかを描いてて、もちろんのことそれらは雑誌に載るわけですが、会社側のオフィシャル絵にあたるので、それ自体に雑誌社からの原稿料は発生しません。某雑誌社で４コマを連載してたときもゲームの広告扱いだったので同様でした。お金が発生してないので、商業誌デビューとはいえないですね。

しかし長い開発期間のゲームを作っていると、表現したいものはあれど、それを発表できるのは１〜２年後になるので、表現欲が満たされずストレスがたまってしまいます。

そこで「タダでもいいから、寝る時間削ってやるから、やらせて〜ん」とお願いしてやらせていただきました。今考えるに、こんな実力もないへっぴり若造によくまかせてくれたなぁと思います。ハピネス幸せ者ですね。ゴダイゴ〜。みたいな（←むかっ：読者）。

で、しだいに商業誌の魅力にとりつかれていったオイラは本格的にゲームとイラストの２本柱でやりたいと思い、今は亡きメディアワークス・ゲーム事業部（←現、ゲーム開発室ね：編集部）の門を叩くことになるのでした。〈つづく〉

イラスト／風上旬

今回はすこし頭おかしいです♪

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

電撃PS増刊号の付録CDが完成しました。まだまだ満足がいかないのですが、今後も続けていきたいと思っています。

★1996年を振り返る：プレイステーション ハード&ソフトのこの1年 (1)

いよいよ年の瀬で、いろいろあった1年も終わりということで、次回と2回連続で、今年のPSの総括と、来年の予想をすることにしよう。

さて、今年1年のPS全体を振り返って評価すると、もちろん成功、それも拍手喝采物の大成功と言って間違いはないと思う。

数字的には、国内で普及台数500万台が見えるところに来たし（年末商戦で超えるかもしれない）、海外と合わせればこの11月末で、なんと1000万台を突破したのだ。

つまり、今年1年かけて、PSは現行のプラットフォーム（ソフトの動くための土台という意味でハードをいうときにプラットフォームと呼ぶ）としてはコンシューマでは事実上、最大の市場を作り出したことになる。これは従来最大であったSFCの市場が急激に縮小しつつあるせいで、今後少なくとも1年の間は、PSが中心となると考えられるからだ。

ただ、だからといって、PSがSFCのように独り勝ちになったのかというと、そうではなく、サターンの市場も大きいし、SFCの市場もある、そして、これから大きくなる可能性があるN64の市場もあるという不安定な中で首位に立った…が正しい状態だということは認識しておきたい。言い換えれば、ここで安心すれば、すぐに足元をすくわれる程度の首位なわけで、まだまだ予断は許されないところだ（落ちるのは簡単なのだ）。

とはいっても、これだけの数が出ると、そう急にソフトが出なくなるなどということは考えられないので、PSユーザーとしては一安心というところだろう。

さて、そこで、なぜここまでPSが伸びたのか…ということを考えると、今年のPSは色々なことのタイミングが実にうまく決まっていた。

まず、今年の頭に、ニュースとして「スクウェアの参入」があり、同時に「『FF』が出る」というアナウンスが出た。これは極めて大きかったし、一気にPSに対する注目（それも一般レベルから）が集まった。

そして、この後に重要なソフトの活躍があった。注目されていた…というだけなら、去年の年末～今年の始めにかけてはサターンの方が明らかに元気があったのだが、スクウェアの参入と来て、『鉄拳2』が出て、PS初の100万本ソフトとなり、次に『バイオハザード』がヒットし、そして失敗を続けてきたSCEのオリジナルRPGが『ポポロクロイス物語』、『アークザラッドⅡ』と連続でヒットを飛ばし…とタイミングよくソフトがヒットし続けた。

また、これらのビッグソフト以外にも、SFCの人気を支えていたソフトであった『女神転生』シリーズ、『スーパーロボット大戦』シリーズ、『テイルズ オブ ファンタジア』などの作品の続編がPSで発売されたり、発表されたりして、なんとなく「PSを買ってもいいかな」と思わせるような雰囲気ができあがったようだ。

また、それ以外にも『リッジレーサー』『キングスフィールド』のような、他の機種にはなく、また確実に評価されるシリーズができ上がったのも大きいだろう。

つまり、この1年間でPSは、いわゆる「定番ソフト」と「人気シリーズ」を手に入れた…言い換えれば「安心して買えるゲームマシン」になったのだ。ゲームマシンは一般の人にとっては、やはり安い買い物ではないのだから、この「定番」と「人気シリーズ」ができたことは極めて大きかったと思う。

そして、普及をさらに加速した要因としては、やはり価格があげられるだろう。

最初の標準価格が39,800円だった本体も何度かの値下げの末、とうとう19,800円と2万円を切るところまでやってきた。ここで、今のところ最後の値下げは24,800円から19,800円だったわけだが、この5,000円は大きかった。

なんといおうと、2万円を切ったというのは大きい。1万円札2枚で買えるのか、それとも、それに5000円を加えなければならないのか…これは「買おうかどうかを迷っている人」にとっては決定的な要素となる。

それに加えて、プレイステーション・ザ・ベストという形で、発売後ある程度時間が経ったソフトを低価格にして発売することも成功した（選定ラインアップには疑問は多々あるが）。

価格に関してをまとめて簡単にいえば、今年1年で、PSは、「3万円で本体と、新作1本＋旧作1本を買える」という、コストパフォーマンスがすごくいいハードにもなったわけだ。

と、そんなわけで、ソフト＋ハードの両方の力がうまく組み合わさって、市場が大きくなったと見るべきだろう。

さて、それ以外に今年のPSで見るべきことというと、海外ソフトの紹介という意味でも非常に大きな進展のあった年だったと思う。『ワイプアウト』（『XL』も含む）、『ESPNストリートゲームズ』、『トータルNBA』などを筆頭に、海外のソフトが多数紹介され、実に幅の広いラインアップを誇るようになった。

実際、海外のソフトは妙なところも多々あるが『ファイナリスト』に代表される3D技術のすごさには目を瞠るものがあるし、見るべきところが多々ある物が多いので、おおいに刺激になっていると思う。

ただ、これに関していうなら、まだまだ海外には変な（面白い）ゲームがたくさんあるので、もっと積極的に紹介してほしいところだ。

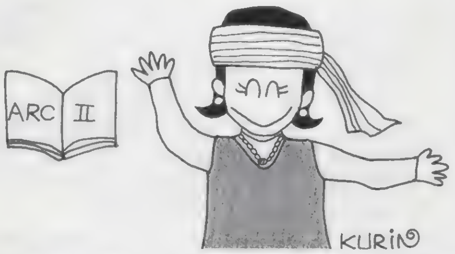
と書いたところで、字数が尽きてしまったので…次回へ続く。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ S・RPGもイケてます！

★期待以上のおもしろさ！『アークⅡ』！

今年も早いもので師走になりました。街ゆく人も気のせいか足早に感じられる季節。クリスマスにお正月と楽しいイベントが待っています。先日、晩秋の福島を訪れました。那須塩原辺りの紅葉を横目に東北自動車道を北上しました。燃えるような真っ赤なもみじを堪能しながらの露天風呂は最高での〜んびり気分でした。また、会津若松にも足を延ばし紅葉盛りの鶴ケ城や武家屋敷を散策し歴史を感じる旅でもありました。

それではここで、年末年始に向けてのイベント情報をお届けしましょう。12月21日に「KONAMI PRESENTS ときめきメモリアルファンタスティック クリスマス in ヴェルファーレ」が行われます。もちろん私よしきくりんも出演しますし『ときメモ』のほとんど全員が出演する予定で、とにかく「スペシャルだらけのイベント」になりそうです。ぜひ、みなさん遊びに来てくださいね。会えるのを楽しみにしているよ!! そして、「スプリングフロート」「とりあえず……ヒロイン宣言！」に続く第3弾の私の歌がとってもおめでたい来年1月1日元旦発売の「月刊ときめきメモリアルNo.6」の中に収録されます。タイトルは「初詣Love Motion」。これは、早乙女優美ちゃん用に書き下ろしてもらった歌でコミュニケーションソングになっています。みなさんの「Baby！」とか「OK！」などかけ声が入るようになっているらしいのでイベントのときなど口ずさんでもらえるとうれしいですね！ では、ここで触りの部分を少々…「Love Motion わたしから Love Motion あなたへと Love Motion だいすきよ〜♡」…私個人的にはとってもお気に入りの歌になりました。この曲に関するみんなの感想を待っているよ!!

今回のゲームレポートは、今年一番に楽しみにしていたといってもいいくらいのゲーム。それは『アークザラッドⅡ』さ！ 昨年の夏に発売になった『Ⅰ』には私本当にハマりましたよ。第2弾が出るらしいという噂を聞いたときからもうワックワックもので楽しみにしていました。冒頭の音楽を聞いたとたん、『アーク』ワールドの中へ引き込まれなつかしさがよみがえって来ました。今度の主役は、アークからエルクへ。登場人物も新たに物語が展開していきます。インディゴスの街の酒場で聞けるシャンテの歌声が素敵で思わず聞き惚れちゃいましたよ。またギルドで請け負う仕事もユニーク。廃虚の街での怪しげな宗教団体や妙な人形師とのバトル、下水道でのバトルなどでひと稼ぎ。そしてもう1つ『Ⅱ』のおもしろいところはアークが再び登場すること。ギルドの壁紙にはなぜかアークが「WANTED」されているし……えっアークは悪者だったの？ そんな中、プロディアスの街での女神像の式典にシルバーノアに乗って登場するのがアークやトッシュ、ゴーゲン、チョンガラたち。さて、エルクとアークの関係はいかに？ 興味津々の物語はまるで映画を見ているようです。それにしてもよくできている！ と思わず感心してしまうできあがりですね。まだ時間がかかるので to be continued…!?

★それも移植といわれはしますが…？

思えば1年なんて、アッという間に過ぎています。今関わっているゲームの開発プロジェクトも、残るところあと数カ月。グラフィックに関しては、あと1カ月ちょっとでしょうか。今まで別々に行われていた仕事が組み合わされて、いよいよ「ゲーム」というかたちをとり始めました。スタッフも「あぁ、ここはこんな風になっていたんだぁ…」と色々な感想や意見をもらしています。これからは修正の作業が多くなり、ここでのがんばりが、よい「ゲーム」になるかどうかのポイントになると思われます。ここら辺から、開発はいわゆる「修羅場」に突入するわけですが、なんか今回のプロジェクトは、えらくすんなりと進むような気がします。これも、他機種からの「移植」だからでしょうか…？

さて、手前の仕事の話を書き出すと、とんでもないコトをズラズラ書きそうなので、とりあえずリミッターを作動。今回は「移植」の方について少し書きます。次世代機と呼ばれるハードが出るまでは、僕は「移植希望のＴＯＰが『ドラクエシリーズ』というのに、えらく疑問を感じていました。いわゆる「おもしろいＲＰＧ」を、自分の持っているハードで遊びたい、というのが理由なのでしょうが、「へたにアレンジされてない方がいい」とかいう意見を聞くと、じゃオリジナルを遊べばいいじゃん、と思っていました。この感覚は「ファイナルファンタジーⅦ」の発表により音をたてて崩れます。「うわ、移植ってこういうことだったのかぁ!?」と身を震わせるのですが、やはり心の中では先の感覚を弁護するべく「いや、確かにこの移植は正しい道かもしれないが、でもはたしてユーザーはこの形態を想像して、移植希望をしていたのだろうか？」などと考え「否、これはメーカーの力がものすごいということで、ここまでなるとは想像できなかった（と思う）し、（好き嫌いは別として）ここまでならなくてもよかったという意見もあるハズ。しかもこれはある意味、移植ではないかもしれない」と思うわけです。まぁ、最期は、「んなコトどうだっていいじゃん。ようはおもしろくなってりゃいいんだよ」というワイルドな極論に達すると思うのですが、アーケードゲームの「移植」がオリジナルと、それこそ「1ドット」も違わぬものが要求されるのに対し（最近はビジュアルも入れろーとか、色々あるケド）、一口に「移植」といっても、ちょっと感覚が違うような感があるのは否めません。同じように、「互換基板によるアーケードゲーム」の「移植」に関しても、かなり違和感を感じます。最初からコンシューマのスペックにあわせて、しかも大体の場合アーケードとしては少々物足りなくなる、というのであれば、コンシューマオンリーの方が印象がいいのでは？ でもユーザーにとっては、「買う前に試せるからよい」ということになるのでしょうか。どちらにしても、「最近アーケードゲームがつまんない」といわれるのなら、少なくともベストではないですよね…？

時代が変われば、この辺の感覚も変わるのでしょうか。うーむ…。

林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近は人間不信を公言する人間に対して人間不信らしい。なんだか…。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～第6期　TVゲームのメッカへ

12月に入って、いよいよ年末商戦の目玉ソフトが次々と発売になりましたね。今年はけっこうおもしろい作品が多いので、どれとどれを押さえておこうかというのは頭の痛いところですね。私の場合一番深刻なのは、それをプレイする時間をどうやって捻出するかなのです。ああ、また途中のセーブデータの山ができそう……。

「秋葉原の歴史」編も第６回。最初は２～３回で終わらせるつもりだったんですけど、書き出したら話は膨らむ一方です。もっとも、ファミコンの話だけでも十余年の歴史があって、軽く１冊の本になるだけのネタがありますけどね。ここでは秋葉原の市場の変遷を中心に、ＴＶゲームの歴史にそって話を進めていきましょう。

前回は昭和56年、国産初のカセット式のＴＶゲーム機「カセットビジョン」が登場したところまでお話しましたね。この頃から２～３年の間、第２次ＴＶゲーム戦争というべき熾烈な戦いがありました。発端はアメリカのアタリ社が、カセット式のＴＶゲーム機で大成功を収めたことでした。日本中の、いや、世界中の玩具メーカー、家電メーカーが「アタリに続け」と開発、発売に踏み切ったのです。

ＬＳＩゲームや「ゲーム＆ウオッチ」の販売で実績のできた秋葉原は、当初からこのＴＶゲーム戦争の舞台となりました。昭和57年６月、バンダイが16ビットＣＰＵを搭載した「インテレビジョン」を発売、百貨店や玩具専門店を中心に一大プロモーションを開始しました。９月にはフィリップス社の「オデッセイ２」が上陸、こちらは家電店を中心に販促を展開しました。そうです、オーディオ製品や家電製品（コーヒーメーカーやシェーバーなどは有名）の大手メーカーですね。玩具メーカーのモデルを扱おうかどうしようかと迷っていた電気店も、否応なく戦いに巻き込まれていきました。10月にはトミーが「ぴゅう太」で参戦、59,800円という高価格、16ビットの高性能でトップを狙いました。

11月に入るとついにパソコンメーカーが参入してきます。パソコンベンチャービジネスの雄と呼ばれたソードが、タカラと共同開発で「ゲームパソコン」（タカラ）「Ｍ５」（ソード）を発売しました。ソードがマイコン（現在のパソコン）流通を、タカラが玩具流通をそれぞれ独自に攻略するという両面展開に出たのです。また、コモドールジャパンが「マックスマシーン」を発売し、これらはパソコン色を前面に出したセールス展開となりました。

それまで、秋葉原ではマイナーな存在だった「マイコンショップ」（現在のパソコン専門店の前身）も、これらの参入によってＴＶゲーム戦争の最前線となったのでした。

同じ頃、東南アジア、香港、台湾といった国々でもＴＶゲームの開発が盛んに行われていました。そうです、ご想像の通り本家アタリのマシンを中心としたコピーモデルが、次々と開発されていました。現在でも著作権に対する意識が低いといわれる地域ですが、当時はそれこそ何でもありでした。コピーする技術力も、もしかすると日本より上ではないかといわれたくらい高く、低価格で高性能なモデルが数多く登場しました。これらのモデルは当初ディスカウント専門店やバッタ屋と呼ばれる「出所不明商品専門店」を中心に秋葉原に流入してきました。

当然、著作権等の問題でおおっぴらには販売されませんでしたが、秋葉原ではこうした「ちょっとアブない商品」はけっこう人気があるので、遠くからわざわざ探しにくる人も多かったようです。

こうした「東南アジア物」の中にはしっかりとオリジナリティを持ち、著作権もクリアしているモデルもありました。大手玩具メーカーの中にはこれを買ってきて、自社ブランドで発売したところもありました。低価格で高性能、しかも開発費不要ですからね。

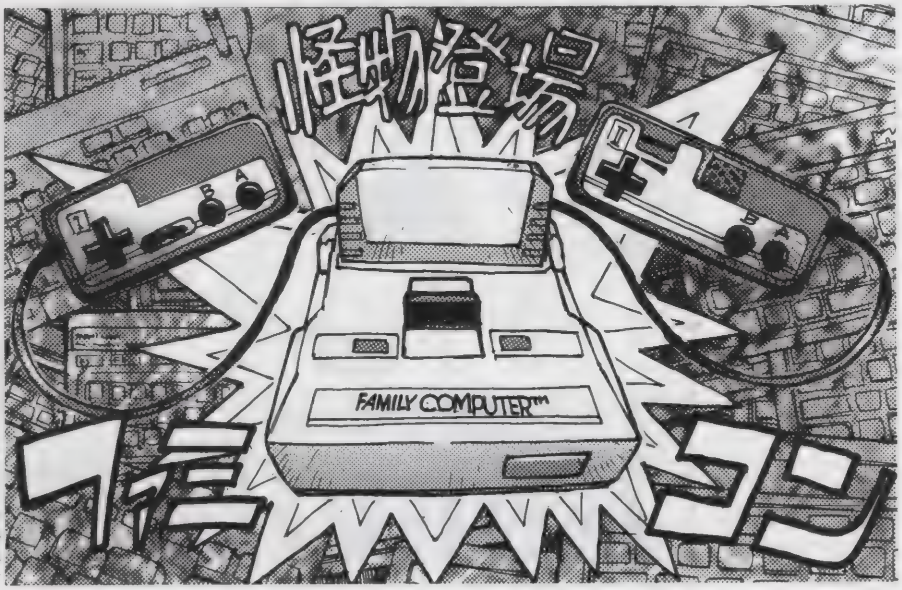
実はヤマギワも同年12月、香港から同様にハードを購入し、自社ブランド「ダイナビジョン」として発売しています。結果は……いうまでもないですね。でも、前述の大手玩具メーカーさんでも失敗したくらいですから……。

翌57年には低価格をセールスポイントとしたバンダイの「アルカディア」、トミーの「ぴゅう太Jr.」が登場。価格は一気に２万円前後の攻防となっていきます。また、本国ではソフト問題で手痛い失敗をしたアタリ社が、日本での返り咲きを狙って新鋭機「アタリ2800」をひっさげて乱入してきます。

アタリ社は同時にアメリカ式の派手なプロモーションをも日本に持ち込みました。ホテルでのプレス発表やパーティを行ったり、高価なプレイ用筐体を有力店に配布したりと、それまでの玩具業界では想像もできない販促を展開しました。秋葉原でもプレイ用筐体があちこちの店頭に並びました。

こうして役者が揃ったところで最後に登場したのが任天堂「ファミリーコンピュータ」とセガ「ＳＣ－3000」でした。これで一気に勝敗が決したのかというと、そうではありませんでした。当初はどちらも「中小メーカーの後発モデル」だったのです。しかし、このあとたった１年で、ほかのモデルはほとんど駆逐されてしまいました。

■勝敗を決した要因はなんだったのでしょう。そうです、ソフトだったのです。次号では第１期ファミコン黄金時代の到来からお話を続けましょう。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ PSの奴隷

まんが/岩瀬さとみ

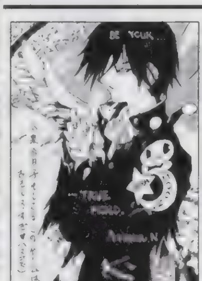
年末はきびしいよね。欲しいモノがたくさんで。本当に本当にたくさんで。わずかな資金を好きなモノにつぎ込む。ご飯も食べずにガンガンつぎ込む。そんな奴隷な貴方への、プレゼントです。

PSの奴隷はなんか最近FX安くなってきてるなぁ……買っちゃおうかなぁ……でも、欲しいソフトがたくさん出るからなぁと5分以上苦悩する、PSまたはゲームにマッハパンチな貴方にお送りする、ファイヤー読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでもOK。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり○ですよ。

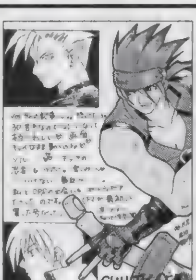
フミャー！　ボクこんにちわ！　キミは？　神聖子猫族の朝は早いよね。ニャー。はく息がみんな「ＤＰＳど」っていう単語にかわるからニャー。あ、「ＤＰＳど」っていうのはＰＳの奴隷の略ね。もう、最近そんなこと言われなくてもわかってるよ…と冬の寒さにブルブルドキンなナイスハート貴方に、溺愛激愛家政婦は見たスペシャル11ページでお送りしてます！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では最強！　たくさん載せてます。が、逆にハガキがこなかったらどうしようと、クリスマス１人なブルーな気持ち。

根性根性ど根性！　泣いて笑ってケンカしてなかよし

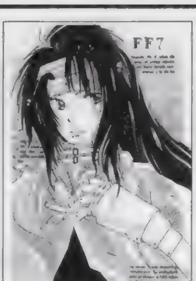
それがど根性ドレイ！　2次元マニアーの愛のパレード！　喜びも悲しみも幾歳月の巻


▲福井県　平野恭代さん：え？　本当に？　知りませんでした（笑）。

▲滋賀県　ゴン太さん：いいですよねぇ。微妙なＨは必要ですよねぇ。かなり。



▲東京都　成瀬祥雄さん：全面練り直しらしい「ＧＧ」ですが、続報に期待です！



▲愛知県　貴水純太さん：ＣＤ３枚組の内、彼はいつ頃登場するのでしょう？

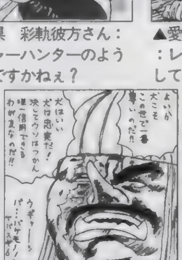
▲千葉県　彩軌彼方さん：トレジャーハンターのようなモノですかねぇ？

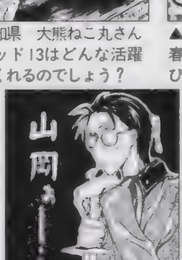
▲愛知県　大熊ねこ丸さん：レッド13はどんな活躍してくれるのでしょう？

▲千葉県　彩軌彼方さん：春には出てほしいです。延びるのはナシで。

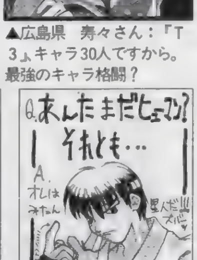
▲広島県　寿々さん：「Ｔ３」キャラ30人ですから。最強のキャラ格闘？

▲福岡県　オチ武者さん：きっと手にはグローブ。寝るときも外さない？

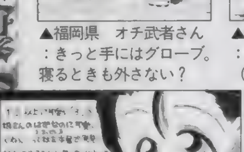

▲香川県　安倍茂樹さん：これはいくらなんでも（笑）。トホホです。

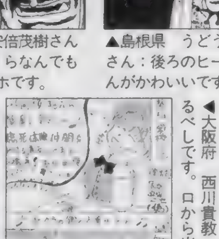

▲島根県　うどうジン江さん：後ろのヒーホーくんがかわいいです。

▲大阪府　砂之介さん：アニメもバリバリで探偵モノ。ＲＰＧ風でも○？

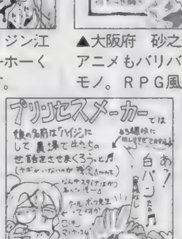


▲岐阜県　ズバットＰＳさん：おっぱい星人でなくて良かったです。

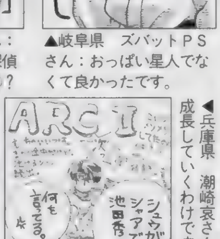

◀長野県　由貴恵さん：かわいいですよねぇ？　まったくプンプンです。



◀大阪府　西川貴教（偽）さん：恐るべしです。ロから出る出る。



◀福岡県　蒼月さん：スタミナ高くなりそうでなくて、なると思います。

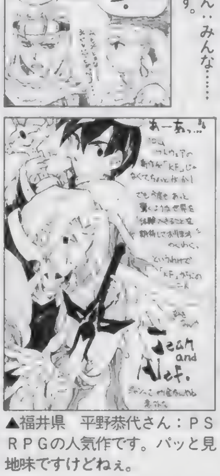


◀兵庫県　潮崎哀さん：みんな……成長していくわけです。

▲北海道　鈴城芹さん：いろんな意味で影響の大きかったゲームですよねぇ。ギャルゲーの創世記作品です。

▲青森県　沙亜夜さん：ゲームの方は……かなりトホホです。キャラはいいのに……。

▲埼玉県　しのさん：結局、おいしいのは主人公ですよね。ぺぺって言わないし（笑）。


▲福井県　平野恭代さん：ＰＳＲＰＧの人気作です。パッと見地味ですけどねぇ。

「校則じゃないんですけど、男女交際にすごくうるさいんですよ、うちの高校。いや、３つ上の先輩たちがかなり激しかったらしくて（妊娠とか中絶とか……ＰＴＡ、教育委員会一緒に大騒動だったらしい）、今では、校内で男女２人きりで話しているだけでも注意されてしまう始末。タダでさえ自分から女の子に話しかけるのが苦手なオレは、せっかく共学校に行っているのに、気分は男子校。まあ、みんな隠れてイロイロしてるらしいですけどね」東京都　山県ヒッチューさん：

いくつか上の先輩のおかげで後輩が苦労するっていうのはよくありますよね……。修学旅行がなくなっちゃったり、文化祭がなくなっちゃったり。大抵ムチャして何かがなくなるのがパターンですけど。まあでも、本当にどうにかしてみたかったら、戦ってみるのも手です。たった１人の力や意見じゃ大人はなかなか動かせませんが、友だちと一緒なら大丈夫です（きっと）。問題は男女問題だと、てれちゃってうまく自分の言いたいことがなかなか言えないってところ。難しいです。

「私の住んでるところ、あまり都会ではないのに、痴漢がスゴイんです。……痴漢じゃなくて、あれはもうりっぱなストーカーですね。安全ピンで触ってくる手を撃退してたんですけど、針手に刺したまんま「ハアハア」言いながら触るの止めようとしないんです。しかもそういうタチの悪い痴漢が何人もいるんですよ。６時とかの電車で、ラッシュに巻き込まれないようにするしかないのかなぁ？」埼玉県　ミンソウワさん：

レベルの高い痴漢ですか…針にお構いなしなのは強いですねぇ。あとは関節技覚えて指折っちゃうとか、カカトの硬い靴装備して足骨砕けるくらい踏みつけるとか……それくらいですか？　なかなか普通の女学生にできることじゃありません。キライなヤツに触られることが、とんでもなく苦痛であるってことをわからせないと。でもどうやって？　捕まるともっと厳しい罪が待ってるとか？？？

「ハメや実力差による圧倒的なイジメとかってゲーセンでは場外乱闘に発展したりしますけど、ソレはソレでいい気がします。ただ勝ちたいだけなら一生１人で遊べっていう。初対面の対戦相手でも、初心者だと気づいたら技の練習させてあげたりする、そんな優しさが必要です。人関係は持ちつ持たれつなんだっていう人生勉強して下さい」青森県　永田康志さん：

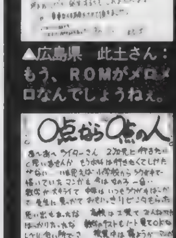
ソレも一理あります。でも暴力はまずいでしょう。やっぱり。負けたくないって気持ちは大切ですけど。あ、言葉の暴力もダメです。

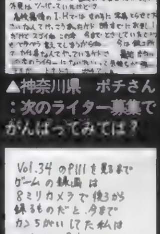
ロボコン０点な人

第一部・完

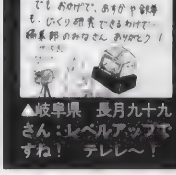
ちょっと寂しくて切ないと思う今日この頃の巻　（ほ）

やたら前評判の高かったN64の期待作「ワンダープロジェクトＪ２」を買いました。……20分で飽きました。なんかジョゼット見てるとムカつくんですけど。でも周りの人間はそれなりに楽しんでいるようです。「サクラ大戦」でも猛烈な拒絶反応を起こして、わずか数分で投げ出したこともあり、どうやら私は編集部内で受けるゲームとはとことん相性が悪いようです。困ったもんです。だからいつも孤立するんですかねぇ。おまけに最近不幸なことが連続で起こり、すっかり生きる屍と化しています。とかくこの世は不条理だらけ。なんと世間の冷たいことか。ああ無情。宗教にでもすがりたい気分。金はないけど。さて、嫌な前振りはこれで終わりとして、今回はゲームのお話でもしましょう。最近面白かったゲームは、まだ発売されてないけど「新スーパーロボット大戦」……って、これは先月書いたな。う～ん、よく考えてみれば、他のゲームでは全然遊んでないや。それにしても、仕事でプレイしたゲームがこんなに楽しかったのは随分久しぶりのような気がする。いつもこれくらい楽しく仕事できればいいのになぁ。


▲広島県　此土さん：もう、ＲＯＭがメロメロなんでしょうねぇ。



▲神奈川県　ポチさん：次のライター募集でがんばってみては？



▲岐阜県　長月九十九さん：レベルアップですね！　テレレ～！

楽の紹介をしていきましょう。「あすか」に関するＣＤは全部で５枚発売されていますが、その中で最もお勧めなのは３枚目のアルバム。ＰＣエンジン版のサントラ＋ミニドラマなんですが、このドラマの出来がすごくいいのです。特に可莉菜ファンは必携でしょう。また、４枚目のＣＤはメガファイトトーナメントのその後を描いたオリジナルドラマＣＤで、もちろん可莉菜も活躍するのですが、なぜか可莉奈だけ声優が変更されている■のです。個人的にちょっとイメージに合わないのが残念。そして最新のＣＤは、メガファイトトーナメント前夜を描いたオムニバスドラマ＆新曲ボーカル集。ドラマでの可莉菜はあまり活躍しませんが、声はゲームと同じ荒木香恵さんなのでお勧めです。ま、こんなこと書かなくても、ファンの人なら、当然全部揃えてますよね。（ほ）：オレはけっこうやってるけどなぁまだだいけるぜ！（魔）

……なんか……悲しいのぉ。しかし……不幸なことが連■であったってコレ読んで知ったぞ、オレ。ちゃんと言え（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。でもそろそろ近いなんてウワサも……？　とりあえずハガキ送ってくれナリ！

イカーン！　そんなジョゼットさんがいたなんてぇ……しらんかっとってんちんとんしゃん・古いねどうも（魔）

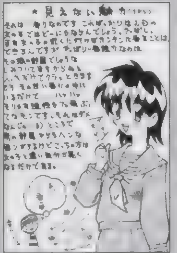
誰も読んでないだろうけど「あすか」攻略／可莉奈編その千伍百弐拾参：さて、ページのノドを使って人知れず続いてるこのコーナー（通称ノド攻略）ですが、いいかげんネタがなくなってきました。しかし、このコーナーには「一回でも休んだらそこで打ち切り」という鉄の掟があるのです。だからみんな、今日も書き続けるのです。それにしても他のキャラを担当している人はよく頑張ってるな。特に(う)は最長寿なんだけど、どうやってネタを捻出してるんだろう。最近は編集部で対戦が行われることもめっきりなくなってしまい、随分と腕も鈍ってる頃だしなぁ。いやはや困った困った。取りあえずきちんと連続技の練習をやっておきたいのですが、今回は準備不足です。次回ではなんとか。もし「こんな連続技があるぞ！」という情報があったら是非お便りを下さい。さて、そんなワケで今回は番外編。ちょっと「あすか」青

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

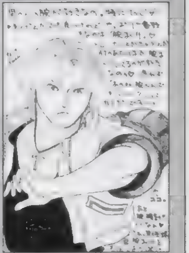
コラムの左はしに(魔)氏のコメントがついてたこと、最近知りました(−57点)。ってことで師匠、初心会行って○○透けのジョゼットなパニオンをデジビデに録りました？　(中)

最近話題に出してる「ダンシングアイ」だけど、このゲームの内容をまだ話してなかったな。ま、簡単に言えば、女体陣取りゲームよ(笑)。服をきたキャラの表面を線で囲むとその部分が脱け、最後には下着姿。で、クリア後は視点を操作して絵を堪能する、と。ところでこのゲームでよく驚かれるのは、ナムコ製だってこと。『マイエンジェル』のときもそうだけど、「どうしたナムコ!?」って声が聞かれるんだよね。でも、じつは約10年前にも同じケースがあったんだ。それは「ワンダーモモ」を出した時。これは、異星人の少女モモがワルデモン軍団と戦う、ってな劇を上演するという内容で、美少女、変身、ミニスカ、パンチラなどのヲタク要素てんこ盛り！

ゲームとしては少々アレだけど、基板(PCエンジン版は別)やグッズは幻のアイテムと化したほど、マニア人気は高い。これが後の「ワルキューレの伝説」「バーニングフォース」などのギャル路線(ちなみに俺は、この一連の流れを「ナムコ発情期」と命名(笑))へのターニングポイントとなったわけで、このことを考えると「ダンシングアイ」以降もナムコはやってくれそうだと、俺は思うのだ。



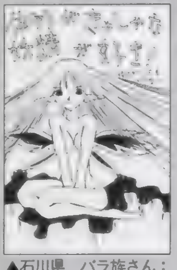
▲埼玉県　TERAさん：部屋って匂いありますよね。クンクンって。



▲北海道　乃亜さん：腕まくりならぬ腹まくりでヘソ出しはどうでしょう？

▲神奈川県　蒼龍さん：早いです。お仕事、ガンバッテ下さいね。

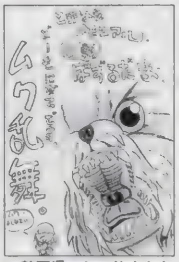
▲新潟県　蒼夜さん：当然、ちゃんと了解を得てからです（笑）。



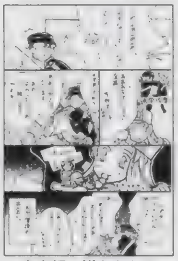
▲石川県　バラ族さん：何もいりませんか……本当に？　オプション？

▲滋賀県　ごぢうりさん：まーすっかり乳の人です。ギリギリです。

▲高知県　寿花丸さん：どうなるんでしょうねぇ「エスカ」ＡＶＧ。



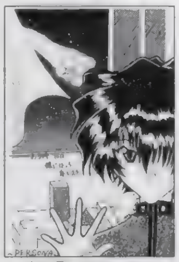
▲静岡県　ちゃりくんさん：止めてみるとさらに怖さ爆発です。



▲東京都　祥人さん：いもむしはちょっと……かわいいのに……。

▲沖縄県　Ｋｅ太郎さん：ほのぼのしてて楽しそうな「ＴＩＬＫ」です。

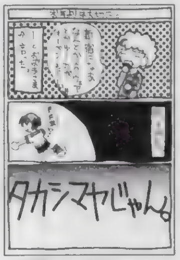
▲神奈川県　文月蒼菜さん：可愛い顔して試験管でポンですから。



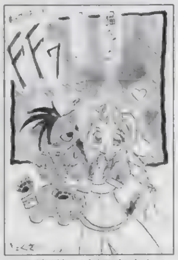
▲千葉県　秋本一樹さん：蝶ですから。ゲーム奥が深くて◎なのです。

▲北海道　長井みちるさん：クラウドが焦ってる？ようでかっこいいです。

▲新潟県　高丸じえさん：ごめんね！　なユフィ。すばしっこそうですよね。



▲東京都　晴菜さん：大切に。タイムズスクエアはデパートです。



▲北海道　遠坂流斗さん：猫ちゃんですか…きっと抱っこできないと…。

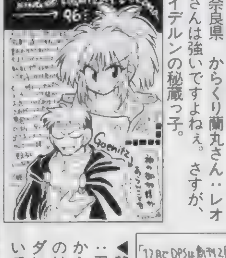
▲京都府　魚唇さん：たゆたう感じがステキなゆりな。「2」は？

▲埼玉県　眠るカバさん：酷くても……確かにその方が盛り上がるような。

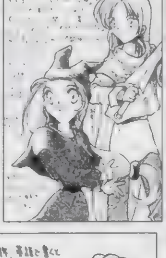
◀広島県　苦紗美丸さん：似合いそうです。コスプレ。BADはガックシ。プレイ時間長いですし。

◀福岡県　瀬戸忠一さん：怒り心頭！ハヤトは怒ると怖いです。きっと。今後もよろしくです。

◀愛知県　江理さん：ついではありませんが載せときました(笑)。ついでにのせてですか…。

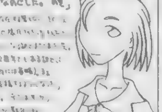


◀奈良県　からくり蘭丸さん：レオナさんは強いですよね。さすが、ハイデルンの秘蔵っ子。



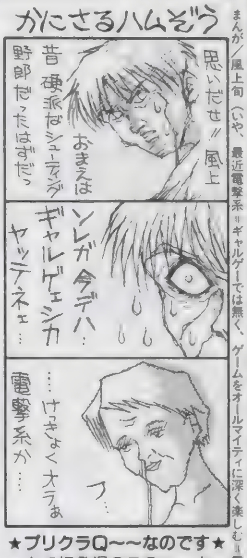
◀宮城県　陽蘭さん：良いことです。それは良いことです。みんなで奴隷仲間を増やしていきましょう。

◀静岡県　けどこのさん：召喚はいいですが、口からにょーっと出てくるのは、ちょっと……。ヨダレ付いてるかもしれないですよね？



◀大阪府　雨宮五月さん：ダメじゃないですよ。きっと。そうそう。

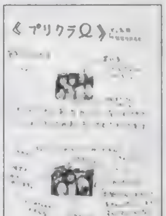
かにさるハムぞう



まんが／風上旬（いや、最近電撃系＝ギャルゲーでは無く、ゲームをオールマイティに深く楽しむ＝電撃系となっているようです）

★プリクラＱ～～なのです★

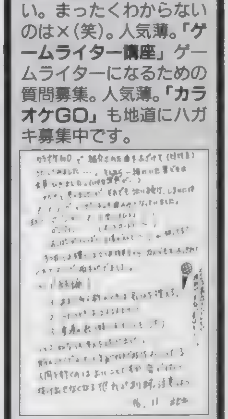
さて初登場のこのコーナーですが、思いっきり企画ミスだったことが判明しました！　なんと！　ハガキを丸ごと掲載するとシールが超小さい。シールに接近するとハガキ脇の面白いコメントが紹介できない！　これは不覚！　いくつかハガキは届いてるので、次号以降なにか考えます。



◀千葉県　あおやぎのえるさん：プリクラ…楽しそうなんですけど、見えませんよね……。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気薄。「ゲームライター講座」ゲームライターになるための質問募集。人気薄。「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。



▲広島県　此土さん：素晴らしい結論です！

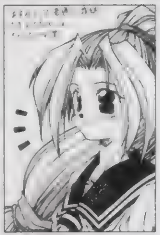
DPSどでは住所不明者の探索を6月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（半年過ぎているっていうじゃないですか。超ガーン）発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いてくださらない？

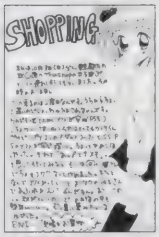
まんが／さいとうつかさ（「J2」ですか。泣きましたか。いいですよねぇ）・イラスト／NDO

ランキング発表

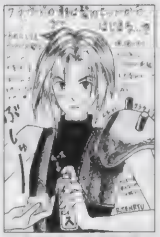
325:TERA
315:祥人
300:矢渡
265:由貴恵
250:雨宮五月
230:ごちうり
205:288
205:まいまい
195:湖山たみ
195:貞雅
190:りるひな
185:小泉英夫
160:多宮竜
160:唯津美影
155:一郎あきら
155:田中将司
150:ちゃたろう
145:のぶすけ
135:伊藤深海
135:佳月ひろ
130:安倍茂樹
125:ジョリ谷ピンタ
120:伊藤勇太
120:鳥、貴沙羅ゆう

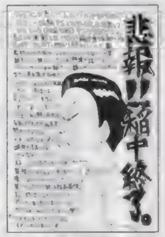
●115:稲村かほる、小栗徹也初号機、鈴城芹、TOMY、にゃんにゃんとやら、乃亜、幻夕貴、まみこ、●110:近江せにょ、おさP、木村吉伸、児玉啓太、砂之介、DDT、ヘルカオス、●105:蒼月、椎名葵々、はせぶー、●100:青い僕、成瀬祥雄、ベンジャミン、●95:オーラちから、柏田秀紀、寿花丸、咲羅、つくば山、碧奇魂、よしかづ、●90:市藤にたか、筧智也、ズバットPS、高丸じえ、中重仁里、桃亀イリヒ、●85:苦紗美丸、毛の雲、此土、しまづやひち、月子、猫田・W、幡田忍、八代、夜野小太郎、よしかーひろみ、●80:AKIRA・A、あゆむ、からくり蘭丸、HAL1000、ゆきの、●75:いずみ17、M−MASTER−ZX、おろしや★だいこん、GRU、司馬とも、ソウル009、中村由花子、●70:ウニマル、橘佳珠沙


▲北海道　ベンジャミンさん：いつまでも瞳は少年なのです！



▲東京都　フローレンスさん：怖くないですよ　おとなしいし（笑）。


▲北海道　天竜流樹さん：大変でしょうねぇ。最後は糊ですかねぇ？

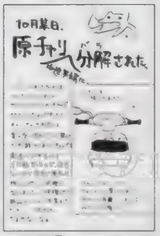


▲福岡県　オチ武者さん：続きが読みたい作品です。ダメですか？

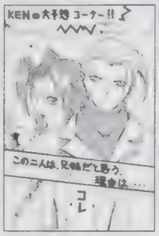
▲大阪府　いずみんさん：違いますねぇ、似てるけど。クールです。

▲京都府　樹塚ともかおさん：GBよりもSFC。これは基本

▲愛知県　碧生晴透さん：編集部でも最初にそっち多かったです。



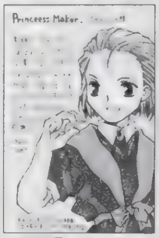
▲千葉県　オーラちからさん：イタズラは…悲しいです。



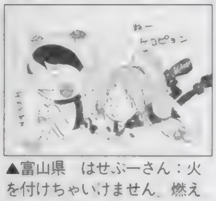
▲大阪府　KENさん：スゴイ理由だけどありそうで……トホホ。

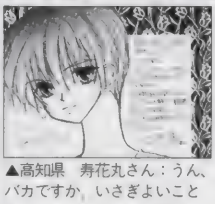
▲静岡県　秋河織斗さん：うるさいでしょうねぇ……。かなり

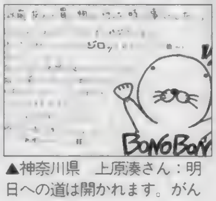
▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：個性的なキャラバリバリです。



▲秋田県　まいまいさん：メインテーマです。かわいいですよ。


▲富山県　はせぶーさん：火を付けちゃいけません。燃えちゃいますから。


▲高知県　寿花丸さん：うん、バカですか。いさぎよいことはステキなことです（笑）。



▲神奈川県　上原奏さん：明日への道は開かれます。がんばれば大丈夫

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは12月20日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下で異形の戦士との戦いが続いていた。

グアァァァォ！

「燃え上がれ！」

叫びは言葉になっていたのだろうか？　わからない。獣の咆哮のように聞こえたかも知れない。ソレくらい、集中していた。

敵を、排除し、ローディンを護ることに。

「私の呪文結界を破壊するか…それも良かろう！　力をなんとする？　幾つもの呪文を同時に操る若者よ！　力をなんと使うのかっ！　最後に答えよ！」

燃え落ちていく……異形の戦士は叫び続ける。しかし……その声も次第に小さくなっていく。

「何も望まない……少なくとも今は。まだわからないんだ！何もかも」

「それも良かろう……では通るがよい」

ブワッ

身体が……灰になって崩れた。

「か、勝ったの？」

「ああ。なんとか。よくわからないけど、重ね掛けが成功したみたい」

「なに？　それ？」

「呪文をいくつか重ねて掛けて、力をUPさせる古代術法式さ」

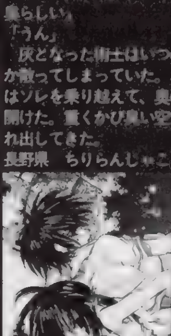
通常、力は1つづつしか発動することは出来ない。短い時間でたくさんのコトに集中できほど人は複雑にできていない。ローディンはいまいち飲み込めてないようでクビを傾げている。まあ、ボクも、もう1度再現できるかどうかかなり怪しかった。

「さあ、行こう。秘密は、この奥らしい」

「うん」

灰となった戦士はいつの間にか散ってしまっていた。ボクラはソレを乗り越えて、奥の扉を開けた。重くかび臭い空気が流れ出してきた。

長野県　ちりらんじゃこさん：


◀新潟県　高丸じえさん：さあ、そろそろ終盤？　どうなるんでしょう？

ハードの神様の犬

ジョゼットです。「サクラ大戦」について[illegible]のソフトで申し訳ありませんが、おもしろいんだから仕方がありません。マンキーマンキー！　でも、PBの「プリメ」もおもしろいですから、お楽しみにネ。マンキー！　（犬）

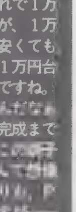
N64の「J2」が楽しくてたまりません。ジョゼットのリアクションが[illegible]でらしく、ハートがキュン！　というやつですよ。とはいっても、さすがにDNAのレベルまでとはいかれてませんけどね（笑）。しかし、よくよく考えてみると、オレって[illegible]ゲームの[illegible]かも……。今まで、「仕事だからプレイしている」と思い込んでいたんですが、どうやらDNAレベルで「あなたは育てゲーが好きなのよ」と書き込まれていることが判明！　[illegible]で見た64DDの[illegible]しますが、その[illegible]。（犬）と一緒に[illegible]でソフトを[illegible]ていたところ、パッケージで[illegible]パソコンゲームがあり、手にとってみた「[illegible]」もとき（タイトルは忘れた）の育てゲーだったからガッカリ。[illegible]から「オレって[illegible]」と思い[illegible]しました。しかも、「卒業」「誕生」「プリメ」「プリメ2」そしてPS版の「プリメ」と、育てモノのタイトルばかりでDNAの[illegible]が[illegible]ちゃうかも。もう[illegible]（苦笑）。そのうち、[illegible]育てゲーを引き当てそうでイヤです（涙）。マンキー。

★64DDの[illegible]（[illegible]）★

とりあえず、あちら（N64）の仕事で初心会へ行きました。狙いはもちろん64DD。とりあえず実機が展示してあり、さまざまなデモンストレーションをして64DDの特徴を売り込んでいました。スペックは以前に発表されたとおりのもので、ディスク容量64Mバイト、そのうち書き込み可能領域が20〜30Mバイト、平均75ミリ秒のシークタイムで6倍速CD弱のデータ転送速度といったところ。たしかに、CD−ROMとは比べものにならないくらいシーク&アクセスが速かったですね。感覚的には1〜2世代前のハードディスクといったところでしょうか。メディアとしては、ZIPをローコスト化したものらしいんですが、[illegible]64DDと一緒に[illegible]されたDRDNAM（ラムバスDーRAM）がどれだけ[illegible]されるかでしょう。これ次第で64DD自体の[illegible]も決まるでしょうからね。最低でも4Mバイトは増設しないと、将来的にキツそうだし……。ちなみに、デモ用の実機にはメモリが増設してあり、これで1万円を切れたらスゴイ“かも”しれません。が、1万円じゃロクな増設ができないだろうなぁ。安くてもヘッポコすぎちゃ話にならないですから、1万円台にしてでもメモリはビシッと載んでほしいですね。

[illegible]のところ、ハードはいつでも出せるんだなぁと実感できたものの、注目の「ゼルダ」が完成までかなり[illegible]を費やしそうな[illegible]。うーん、この[illegible]だと64DDの[illegible]か？　なんて[illegible]をしてもバチは当たらないでしょ。それよりも、PSとかいきなり出て[illegible]なぁいいですが——と、こんな具合の[illegible]でしたが、ソフトの[illegible]は「スターフォックス64」のデキに驚かされました。あれはスゴイっす。「マリオカート」買ってる場合じゃありません（ウソ）。でも、発売は来年の3月？……ギャフン。さて、「J2」やろっと。マンキー。

犬くんは育成ゲームが大好き



でもファイアーエムブレム（FC）のリフもかなり好き…

オレは知ってたよ。キミが育てゲー好きだってこと　心の底から育てゲー好きだってこと。しかも男の子を育てるんじゃ全然ダメだってことも（魔）

今はこれだと思うのです

気がつけば、今年もあとわずか。月並みですが、今年もいろんなことがありました。（さ）の1番の思い出は、忙しいスケジュールをぬって行った出雲・岡山の旅行です。景色がとってもきれいで、毎日の生活で積もったストレスを解消できたのでした。来年は海外旅行へ行きたいな。みなさんは、どんな年でしたか？　そうだ、初詣に向けて良いことを教えましょう。お参りをするときに、両手を合わせますよね。このとき、ちゃんと10本の指を重ねて口元に両手を持っていって願い事を言うと良いらしい。というのも、“口”の横に“十”を置くことで“叶う”の文字になるからなのです。どうです、ちょっとはためになったでしょ、うんうん。

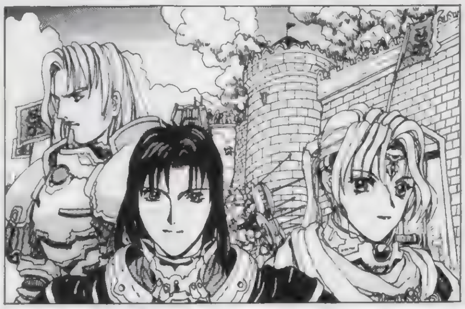
（魔）さんに言われて気づきました、かなり前の話ですがライデン攻略の続きをします。一見、使い道のなさそうなグランドボムですが、じつはかなり有効な武器なのです。基本は、爆炎によって敵の視界を奪い、レーザーを狙っていく使い方。このとき、グランドボムは時間差で2発出しておくことがポイント！　それでは、この続きは忘れずに次回で……。

思い出したのはいいけれど……もう終わりかい！　まあ、今回は“叶う”のおまじないを教えてくれたからよしとしよう。ね

「新スーパーロボット大戦」は「Gガンダム」のアレンビーが出るので買いです。ほやへは「Vガンダム」のシュラク隊が出るので喜んでいます。話は変わりますが、仕事で「新スパロボ」をプレイしていたときふと「ファンネルとビットは何が違うのだろう？」と疑問に思っていたら、ユカマンがくわしく教えてくれました。他にもビームとレーザーの違いや、「ボルテスV」の最終回の話などをしてくれました。私より若いのに何でも知ってるユカマンはすごいです。いったいどんな幼少時代を過ごしたのか？　（う）

「何度もやめようと思ったんですが、ついつい、やってしまうのが盗聴です。中学の頃、異常ともいえるマニアな友人がいたのが原因なんですが、友だち（女の子）の部屋とか行くたびに仕掛けてきてしまいます。最近はそういうコトをしている自分がイヤで聞かなくなってるんですけど、何かあると、つい……。知り合いの普段ではわからない姿を覗き見るのってドキドキするんですよねぇ。特に好きな娘とか。彼氏との会話とかはガックリきましたけど、そのあとがドキドキ……ふう、もうやめよっと。　兵庫県　ガンバーさん：

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者の方々、やってみましょうよぉ！　ねぇ？（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP — つよさ — かしこさ — すばやさ — こううん（全部を足して25になるようにする）
キャラクター名（カタカナ６文字まで）
職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合
あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト23は大陸北部、白の帝国こと、カイラン帝国の内乱。戦争イベントです。選択する勢力は３つ。①フロウズ公爵家：前皇帝アールシュタイン３世の正室メリアンヌ皇太后の実家。正統継承権はここにある。戦力分析＝Ｃ。②ランベルス公爵家：代々白の騎士団団長を務めてきた帝国創生からの名門。散財に荒れる帝国内情を憂い、ついに立ち上がったとも言われている。戦力分析＝Ａ。③ルッフバイン旧宰相派：前皇帝時代、影で政治を動かしてきた一派。皇太后の散財にも関わらず、帝国がなんとか保っていたのは彼らの働きによるモノらしい。からめ手が得意。戦力分析＝Ｂ。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは次号（37号）発売日の12月27日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど23」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の40号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第37号　12月27日発売号（第34号発表＋第40号分募集）
第38号　１月17日発売号（第35号発表＋第41号分募集）
第40号　１月31日発売号（第36号発表＋第42号分募集）

今回のあて先は「DPSど23」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

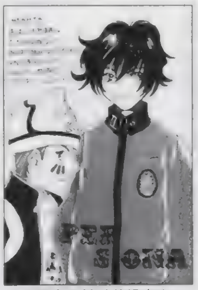
次のページは32号募集分の発表

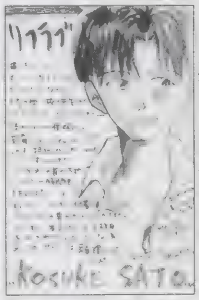
▲長野県　湖山たみさん：ゆきのさんはこちらで。主役に近いのがいいですよね。

▲千葉県　木村吉伸さん：延びてます。いつ出るんでしょうか？

まんが／滋賀県　ごぢうり（明かりだったんですね。まあ、尋常じゃない力の持ち主ですし（笑））・イラスト／C次郎

▲群馬県　いずみ１７さん：どう見ても魚（しかも骨状態）ですよね。


▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：楽しいですよね。青春ですし。熱い感じです。

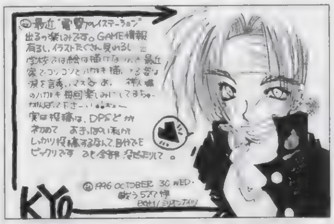


◀千葉県　鮎川順さん：楽しいですよ、きっと。身近にそういう人がいると。

▲静岡県　けどこのさん：ＰＳ、ＲＰＧが増えててステキすぎです。

▲愛知県　ゆきのさん：そういう部分が大切なのです。きっと。

◀広島県　ＤＤＴさん：「Ⅲ」でも大活躍しそうな２人。お兄ちゃんまた強い？

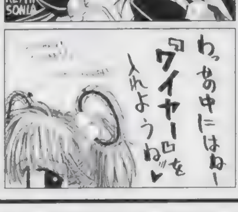


▲東京都　戦う５２７さん：ありがとうございます。より精進いたします。きっと。

▼広島県　水月悠さん：地道な努力がステキです。そうして平和は守られているって感じです。

▲東京都　伊藤深海さん：お見事です。衣装は自分で作ってたんですね？　売ってないですしね。

▲宮城県　スキスキさん：愛人だと……かなり意味が違ってきちゃう気がします……。



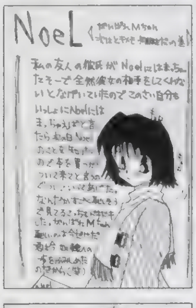
◀石川県　ういさん：入れるんですか……大変です。コスプレってスゴイですよね　パワーいります。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！　上を見るとわかるように、今回は悲しげな告白です。そうですよね、知らなくていいことは知らない方が楽しいはずです。違うドキドキを見つけて、おもいっきりいっちゃってください！　ハガキ募集中です。

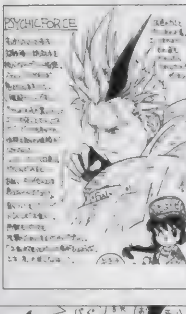
ようやく「ペルソナ」の規制が緩やかになってきました。もう「私は最初のプレイで、いきなり「雪の女王編」をクリアしました」といっても怒られません。病院での異変後、学校に戻ったあと、ゆきのさんを探していたら行ってしまいました。個人的には条件はきびしいものの、２Ｄマップもないし、ダンジョンの仕掛自体もそれほど難しくないので、これから始める人はこちらからプレイしてみてはいかがでしょうか？　なにせパーティ構成が、最大５人中３人が女の子というのも見のがせません（ゆきのさんとアヤセは強制メンバー）。（う）

まんが／猫有馬（ズラなんですかねえ……いやそこにはもっと違うモノが一）

◀新潟県　りるひなさん：幅が広いですか(笑)？　いろんなコトガンバッテ下さい。



◀高知県　キューティーさん：恋人同士で『ノエル』。なかなか第一歩です。



◀愛媛県　上田庄吾さん：やりこめるゲームですよね。キャラも良いし。

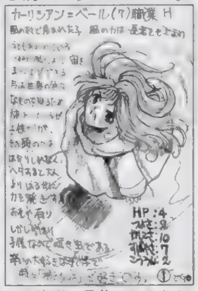
▲香川県　安倍茂樹さん：デザインです……ってそんな……。

Nights of Knights

クエストナンバー17発表

今回のクエスト20は大陸北西にあるモーツリア山脈近郊の戦争イベント。３つの国入り乱れての大乱戦となりました。特に戦争の巧者のパガタン王国が戦場を縦横無尽に駆け回ったので、至る所で戦火が上がり、結局収集がついたのは決着がついた時と同時でした。勝利をおさめたのはランドグラブ共和国。魔力の力はパダカンの知、フォーン騎士領の力に打ち勝ったようです。フォーンとは条約が締結されましたが、パダカンは歴史から消え去りました……。

▲埼玉県　toricoさん：聖戦士どのは生き残れたのでしょうか？



▲北海道　長井みちるさん：辛いモノ好きですか。では50倍カレーを（笑）。

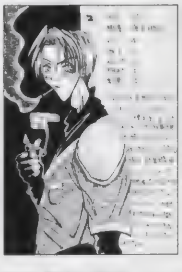
MVP

岡山県　真田水樹さん：カキ氷が好きな、魔法使いさんです。なぜだかわかりますが（運が良かった？）とてつもなく勝ち抜いてました。ダントツです。やはり職業①②は強いと納得させられる活躍でした。よしよし統計通りだ（笑）。乱戦になった場合大抵動かない方が戦力が消耗しないんですが、魔法使い部隊は動けなくて逆に勝機をつかんだようです。ふむ。

◀青森県　綾野コージさん：ただの巨乳マニアでもOKです。

◀埼玉県　青い優さん：しかしなぜ、ガラスの仮面？　超疑問なのです。

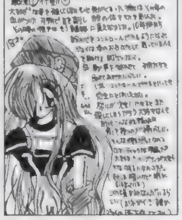
◀広島県　苦紗美丸さん：中国創世記の神話に出てきそうです。



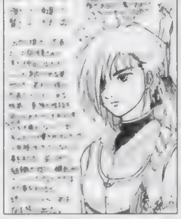
◀大阪府　伏屋サカツさん：ピノキオ？何がきっかけになるんでしょう？

◀秋田県　めたとろん改さん：悲しい過去を持つ暗殺者。悲しいです。

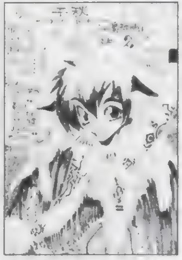
◀神奈川県　如月涼々さん：片目の符術士。自分の目を取り戻しますか？



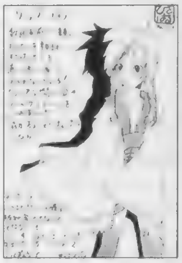
◀長野県　さきさん：刃物に弱い。コントロールできて良かったです。



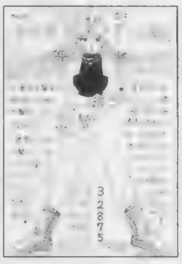
◀大阪府　捨刃情馬・打さん：掟ってなんなんでしょうねぇ？



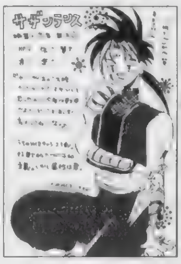
◀東京都　戦う527さん：するでーって召喚してもリスだと……。



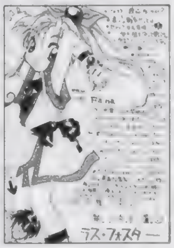
◀栃木県　庵屋さん：隣の隣の家までどれくらいあったんでしょうねぇ？



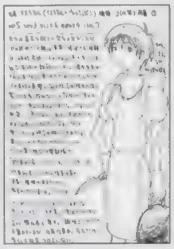
◀千葉県　秘色さん：空飛ぶ操術士。なかなか怖いかもしれません。



◀大阪府　唯津美影さん：と言うことは……脱げば脱ぐほど強い？

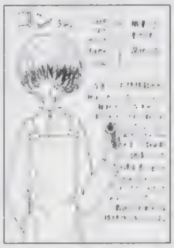


◀東京都　清和日和子さん：隅っこにいるのが主人公なのですね。

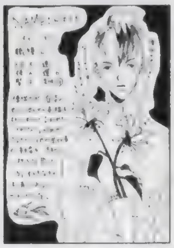


◀大阪府　雨宮五月さん：偉いの、ここでは。っていう設定が良いです。

◀滋賀県　ゴン太さん：僧侶が……拳銃持っちゃ……いえ。

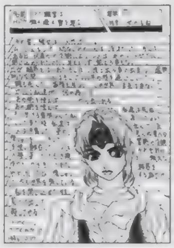


◀東京都　半年早いさん：左目の力ってなんなんでしょうか？



◀静岡県　けどこのさん：ギタリストの方が向いているような……。

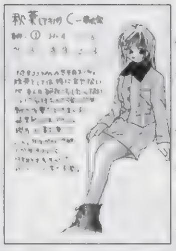
◀福岡県　白山鈴さん：若いって素晴らしいですか？　フムフム。



◀香川県　アンソニーさん：名前は？？？ですか。なかなか重そうです。

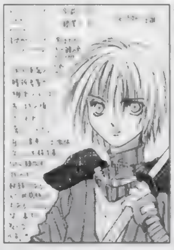
◀福岡県　小糖雨さん：家族を大事にしているのは強いかも知れません。

◀茨城県　夜神コウジさん：省かれた設定がなかなか面白そうです。



◀高知県　寿花丸さん：大きいですよ。例え安くても気に入っていれば。

◀神奈川県　幻夕貴さん：お姉さまタイプの術士。妖しくて◎です。



◀秋田県　まいまいさん：いつか、気づくときがくるのでしょうか？

で、必然的に立ち状態から攻撃を仕掛けることになるでしょう。その場合有効なのが、中段下段の使い分け。では、攻撃の例をあげて説明していきましょう。①しゃがみ小→②しゃがみ強→③スピニングスワンキック（強）→④しゃがみ強・⑤ダッシュ攻撃。①と②が下段。③が中段です。④がさらに下段。③での立ちガードに反応しても、④の下段はなかなかガードしにくいものです。また③の段階で攻撃を喰らうとその後の④から⑤は全て入ります（④をキャンセルして⑤を出す）。⑤のあと画面端なら✚キー前＋強・ダッシュ攻撃がさらに入ります。さて、ここで竜子が相手の場合に気をつけなければいけない点をあげておきましょう。クイックドライバーをガードしたときに、カウンターアタック（□ボタン）をしてはいけない。唐突に続く。（う）

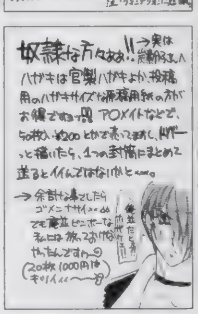
常にPSのゲームに囲まれて仕事しているせいなのか、ここの編集部で話題になるゲームって、ほとんどが他機種のゲームなんですね。おそらく今回の欄外でも、誰かがサターン版『バーチャロン』の話題を書いていると見たがどうだ（当たってたら何かくれ）？　PSの主力ライター陣のほとんどが買ってましたから（私は数少ないパス派の１人）。もちろん電撃ＳＥＧＡの方でも人気らしい。でも、PSのゲームをしている人はほとんどいない……と思ったらいたので無視して、私は今日もPSソフトで遊んでます。終わり。（ほ）

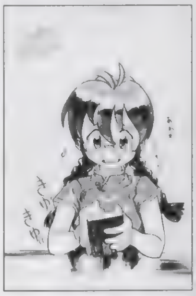
……やってるよ。ＰＳソフト。「アーク２」とか「レイジ」「新スーパー」とか「闘神伝３」とか。楽しいぞ。お前が見てない＋参加してないだけだろうが、全く。しかしなんでそんなにＳＳを目の敵にするかなぁ……（魔）

書くネタにも困りはじめた師走の今日このごろ、どうも（ち）です。困るとアニメネタに走っちゃってマンネリですね。でもまたもアニメネタ。ＴＶアニメはまぁ以前にも述べたとおりですが、動かない「ハーメルン」が悲しいです（でも好き）ね、脚本が良いだけに。ＯＶＡのＶＧも買って見ましたが、そんなに悪くなかったです。原作の荒唐無稽な点がバッチリ再現されていて、けっこう笑えて楽しいですね。作画は良く動くしキレイですし、ＯＫでしょう。声優さんに関しては慣れるしかないっちゅう感じです。追伸、乳はバッチリでした。

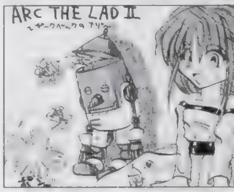
まんが／岐阜県　田中将司（確かに3年ぶりです。しかも若くなってるし。さすがシド新生）

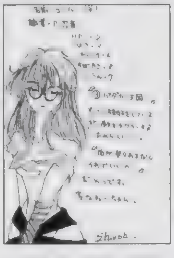
◀群馬県　混沌丸さん：喜んでいただけたようでうれしかったりします。


◀東京都　吹田るみさん：ハガキと大きさが変わらなければ　なのです


◀千葉県　木村吉伸さん：紅蘭のカワイイしぐさがたまりません？　そうですか(笑)。

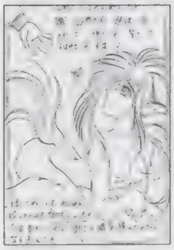
▼大阪府　らいむさん：謎ですよね、あのメカ。出てくる出てくる

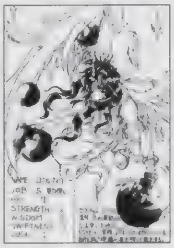


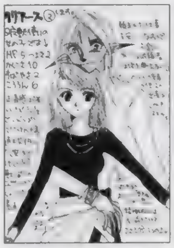

◀京都府　紫狼さん：格好だけで攪乱できるんでしょうか？　ひょっとしてもっとスゴイこともする？

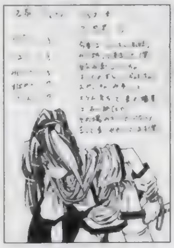
◀東京都　伊藤深海さん：女の子だもんな理由がなかなかステキです。でも職業は魔法使い……。

◀長崎県　ポンポンダリアさん：戦闘時だけかっこいいんじゃ……逆がいいでしょうねぇきっと。

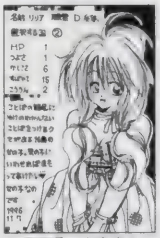

◀北海道　遠坂流斗さん：しろわんわん、名前がカワイイです。ご主人様一途なのも。


◀愛媛県　海松屋いさぎさん：重力が揺れるのがなんだかカッコイイのでした。ブワンって。


◀神奈川県　ちゃたろうさん：テレ屋でいじっぱりっていうのはナカナカありそうで◯です。


◀北海道　ベンジャミンさん：いくらかわいくても行動が親父じゃぁ……。楽しいですけど。

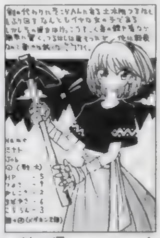
◀千葉県　一光さん：男はこうでないと。熱い思いを貫くのはなかなかツライことですが。


▲長野県　由貴恵さん：典型的かわゆい系。天然ぶりっこ？

▲東京都　祥人さん：自らの呪いを解くのはいつ？

▲広島県　ＤＤＴさん：精霊を宿す刀ですか。斬れ味鋭そうです。

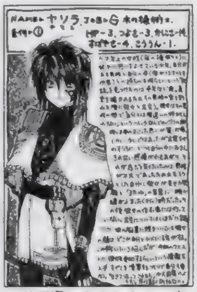
▲岡山県　のぶすけさん：漢文ＯＫだと中国でいけます。


▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：破壊力ありますしね。ピック系って。

▲埼玉県　長屋の和尚さん：黒子が本人ですか。カッコイイです。

▲北海道　ＴＯＭＹさん：なんだかかわいいです。夢があってＯＫです。

▲東京都　司馬戒我さん：目が笑ってなくてもカッコよければ◯なのです。

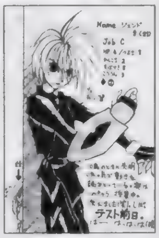

▲秋田県　きさらさん：恋は盲目になりきれれば楽なんですけどねぇ……。

◀茨城県　まみこさん：ペットのケルベロス……ちょっと怖そう。

◀福島県　みゅうさん：童顔でナイスバディは大事です。

◀大阪府　覚智也さん：機嫌が悪いと人を怒らせてばっかり？

◀福井県　亀霧なみさん：楽しいことは好きそうです。



◀神奈川県　有久翼さん：テスト中でなくて良かったです（笑）。

◀大阪府　砂之介さん：魔獣なのに可愛いのがいいです。

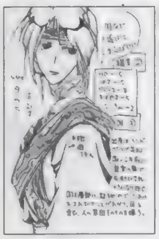
◀兵庫県　ウォンチューさん：やられても気持ちいいでしょう。

◀埼玉県　大類教士さん：食べますか。栄養は胸に？

◀青森県　おさPさん：ペンギン獣ってかなり怪獣のよう。

◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：ペシペシしてるのが◯。

◀京都府　樹塚ともかおさん：剣が大きいです。力持ち？


◀埼玉県　眠るカバさん：人は集団でないと弱いですしね。

◀千葉県　オーラちからさん：母を求めて？　三千里？

◀愛媛県　ＧＲＵさん：怖いですよね。きっと。

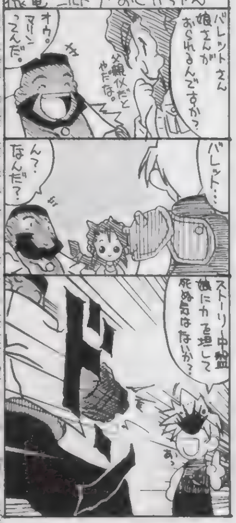
◀神奈川県　橘あまねさん：恋を求めているのですね？

次回は第34号の結果発表！

「あすか120%」愛と感動の(?)久美ちゃん攻略その9：対戦攻略・中級編③……今回は何となくタイトルを変えてみました(ちょっとだけど)。さて、今回からキャラ別対戦&COM戦両対応攻略をお届けしましょう。第1回は山崎竜子です。彼女は地味な見た目(ファンの人ゴメン。でも私はそう思います)に反して、なかなか強いキャラといえるでしょう。それを裏づけるのが、必殺技「イナヅマサーブ」の判定の強さ。この技の恐ろしいところは、打ち出すボールよりもアクションをしている竜子の身体にあります。この状態は飛び込んできた相手に対してはまさに無敵といえるでしょう。この技があるため、竜子に対してうかつに飛び込み攻撃を仕掛けるのは自殺行為です。むやみに飛び込んで来る人やCOMなら、技をガードしキャンセルでリボンカッターを出せば、簡単に迎撃できます。が、対戦ではそう簡単にいかないの

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はナシ！　数字は２６５１でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字は全くナシ。残念ですのです。ラッキー４で掲載されたハガキがどれかは明かしません……偉そうですから。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、今回から、①：ハガキのウラには必ず、県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラにちょこっと書いてあるだけだと更新されない場合あり)。「投稿用のハガキとは別？ ↓



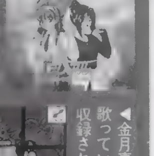
まんが／北海道　鈴城芹（誰もが思うガラフなバレット　大丈夫なのでしょうか？「押して」は「託して」ですね

GMCD News

今号のオススメＣＤは「ときめきメモリアルボーカル・ベスト・コレクション３」だ。タイトルのベストでわかるように、シリーズ最高のデキに仕上がっている。ソロはもちろん、このＣＤでしか聴けない組み合わせのデュエットや、男性出演者全員で歌う"セラヴィな気持ち"など聴きごたえ十分なのだ。

12月16日発売
- 「サムライスピリッツ天草降臨ARRANGE SOUND TRAX-」¥1,500（税込）ポニーキャニオン
- 「魔法騎士レイアースBEST」¥3,000（税込）ポリグラム

12月21日発売
- 「ときめきメモリアルオリジナル・ゲーム・サントラ２」¥4,400（税込）キング
- 「ときめきメモリアルボーカル・ベスト・コレクション３」¥3,000（税込）キング
- 「実況おしゃべりパロディウス サントラ」¥2,200（税込）キング
- 「ROOM SERVICE/折笠愛」¥3,000（税込）パイオニアLDC
- 「天地無用！ Heartful Songs」¥3,000（税込）パイオニアLDC
- 「菊池志穂のSUPER RADIO(1)」¥2,300（税込）NECアベニュー



◀金月真美さんが歌っている曲も収録されているぞ。

ゲームソフト激論座談会

「PS専門誌なのだから、もっとPSのコトを話して下さい。DPSどもは他機種の話のみならず、私の全く興味のないアニメの話とかあまりに多すぎます。基本的に電撃PSという雑誌は好きなんです。攻略もバッチリだし、本読みやすいし。いつもムカツクのはこのコーナーだけです。ムダにしか思えません。このページを使えば読者からのPSソフトレビュー特集とか出来ることはいくらでもあるハズです」千葉県　ライマスさん：

魔：オウっす。始まりですが、のっけから久々キツイおハガキです。
ち：あおるしね。オレラが。アニメの話とか。
う：いつの間にかそういうのに興味ない人にはイヤなコーナーになってたのかもしれませんなぁ。
ほ：でも……やめられる？
魔：やめられませんな（断言)。
う：少なくとも電撃床部ライターは全員、ゲーム好き＋アニメ好き＋まんが好きが大前提だモンなぁ。
魔：楽しいんだけどなぁ……みんな。ゲームだけ好きな貴方もそっちの世界をのぞいて見ませんか？ ダメかなぁ？　そういうの。
ほ：キライなモノはキライなんですよ。絶対。私のＳＳキライ班のように。↓

◀神奈川県　マーチンさん：ゲーム性も「XL」の方がかなりいいですしね。

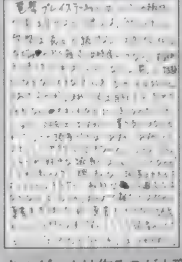
ち：キミほどくだらない理由で頑なにＳＳキライな人はいないよ。
魔：ライマスさんも、右上のハガキの井上洋一さんもそうですが、イヤならイヤでハガキください。それこそ何万通もこういうハガキがくればオレラはクビになって、違うもっとステキな（ライマスさんや井上洋一さんにとってね）読者ページがはじまるかもしれません。こういう意見もあるっていうのは大切だと思うので。

「やっぱりPS買ってよかったです。昔は「SS命だ！」と言っていた友人もPSに流れはじめました。私はSSとPS、悩みに悩んでPSを買った人間なので、本当によかったって感じです。床部のみなさんのようにいろんなハードを持ってるならいいですけど、そうカンタンにハードを買えないボクのような貧乏人にとってはいいソフトが出るか出ないかは死活問題ですし。初めて見て「やりたいなぁ」と思うソフトはだいたいPSだし。本当によかったです」新潟県　響野燕紀さん：

魔：そうだよねぇ。学生さんとかはお金無いモンねぇ……。仲間がゲームで盛り上がってるのにそのハード持ってなければ、話も弾まないもんね。↑

ほ：「新スーパー」「ＦＦⅦ」とかですか。
う：ＳＳはゲーマーなら絶対持ってないと仲間ハズレになりそうなソフトが多いかな。
ち：ＰＳの方が一般性が高いってコトでしょう。12/3の発表によると全世界で1000万台突破らしいですから。
魔：日本国内だけで420万台ですか。スゴイよね。実際。しかもこれから年末の新作ラッシュに加えて、１月末の「ＦＦⅦ」まで大作ソフトがバンバン発売されるんだから……。
ち：国内500万台も夢じゃないかもしれませんな。
う：発売当時からソフトラインナップはムチャクチャよかったしね。
ほ：『ヒロインドリーム』がいいんですよ。
魔：なに、突然？
ほ：いや、思い出したモンで言っとこうかな、なんて。

「なんで、こんなにソフトの発売日って延びちゃうんでしょう？ 欲しいソフトが軒並み遠くへ飛んでいきます。まだまだ素人なんでその辺よくわからないだけなのかもしれません。何か理由があるのなら教えて下さい」京都府　太宰府ラオチューさん：↓



◀千葉県　井上洋一さん：長所でもあり個性でもあるとは……ダメです？

ち：ゲームは作るのが大変っていうのが一番大きな理由ですかな？
魔：いいゲームはね。大変。バグ取るだけでも大変だってのに、調整までしないといいゲームにならないし。何人もの人が関わらないと作れないモノだけに、間違いもたくさん。しょうがないかもしれないなぁ。
う：発売を完璧にコントロールできる人なんてどこにもいないんじゃないかな？
ち：昔は「プロなんだから発売日を守れ」っていう意見もあったけど、発売日守ったおかげでスゴク惜しいクソゲーになるなら、発売日延ばしていいゲーム作った方が売れる市場になってきてるし。
魔：その辺はなかなか売値が下がらない、しかも評判によって後から売れてくるっていうＰＳの市場が貢献してるよね。きっと。
う：消費者である、読者様＝ゲームユーザーが賢くなってるし。
ほ：クソゲーわざと買ったりして。
う：そういうのも楽しかったりするんだけどね。
魔：ここから先は個人的な感覚だけど、ちょっと惜しくてもスケジュール通りと、延期してでも良作。貴方はどちらのソフトのあり方がいいと思います？

お笑い４コマ道場

マンガいかがですか？　次号あたりでドッカーンとマンガが掲載されます。きっと。お楽しみに！　送っておくと、ポイントがズガーンと増えたりするからガンガンきちゃってください。ね？　（魔）

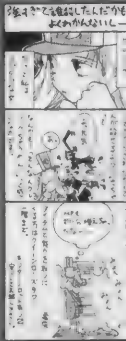
天地１４cm

この大きさにおさめてね！

左右６cm

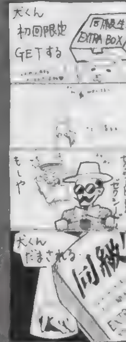
４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントですかも？）！

◀神奈川県　霙丹の平造さん：実話くさくていいーんな感じがステキです。赤ちゃんはヨワモノですからいじめちゃダメです。

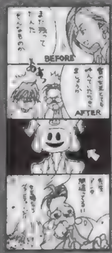


◀東京都　祥人さん：大変です。死体探さないといけませんしね。死ぬのも一苦労。ここからがまた[illegible]

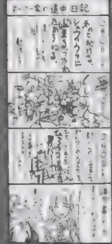
◀茨城県　まみこさん：うわ～んわかんなしよって……そんお[illegible]ん！とは言えません。カワイイので。



◀福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：[illegible]と評判です。予約するらしいです。

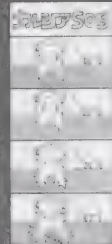


◀[illegible]　[illegible]さん：[illegible]間違っています。主人公のさりげない[illegible]

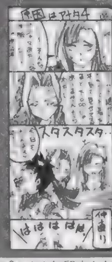


◀[illegible]都　くらげ一匹さん：エルクはゲーム中、[illegible]カさんでカワイイですよね。

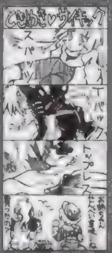
◀神奈川県　多奈竜さん：本当に[illegible]さりそうで怖いのが○。デキ、[illegible]



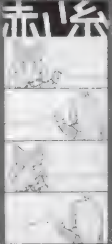
◀[illegible]　[illegible]さん：[illegible]SOSなのかがいまいちはっきりしないのがステキなのでした。



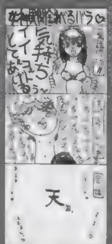
◀[illegible]　ポチさん：セーラー服＋ブルマよりは確かに。ね。２人ともケンカせずに。トホホ。



◀[illegible]都　月餅さん：「PF」ってはるかにいけない世界へ旅立てる[illegible]

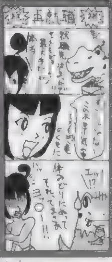


◀岐阜県　田中将司さん：きれちゃっちゃ……次回の赤い彗星に期待し[illegible]



◀広島県　若紗美丸さん：確[illegible]コマンドだけだと……[illegible]ですね。でもそうじゃないです。

◀富山県　はせぶーさん：一応回復してるのか……カッコヨスギ。ね？ グルグルでさらに倍（わらい)。



◀大分県　デッキマン０号さん：親子ですからね。２人は。でもいくら[illegible]は……。

しまうのです。これを回避するためには、おとなしくガードすること。これにつきます。ヘタにガードキャンセルを狙ったりすると、基本的に必殺技のコマンドは下方向にキーを入力する必要があるので、立ちガードが崩れてしまうことがあるためなんですな。大体、相手は着地後にスキなく攻撃を繰り出してくる場合が多いので、ガード後それを避け、相手の攻撃のスキをつくというのが確実。その場合は、一気に間合いをつめられるしゃがみ強攻撃からの連続技もしくはダッシュ攻撃がいいでしょう。あと、久美は濟子ちゃんほどではないモノの、リーチの長いスライディングを持ってます。これで浮かされるとその後のダッシュ攻撃をからめた連続攻撃が痛すぎるので、こちらにも注意が必要。だからってしゃがみガードばかりしているとボール（中段攻撃）が来ちゃうしね。となわけで、強敵・久美攻略は次回に続きます。（平）

↑この記号は右ななめ上向きの矢印の代わりです。・このネーム前号のモノです。なんて入ってるの？しかも矢印右ななめ上向いてないし…

じゃあ、さらに50円かかるのかよ！」という方も多いとは思いますが、封書で送る場合ならハガキ大の紙を１枚増やすのは、それほど負担にはならないハズ。申し訳ありませんがよろしくお願いします。ポイントが違う！　っていう申請も、投稿とは別のハガキでね！　なんだかお願いばかりですが、ＤＰＳども参加者が多くなってきた現状、これ以上間違いを増やさないためにはイロイロと大変なのでした。御協力下さい。楽しい投稿ライフ（なんかイヤ・笑）を送るためにも！　みんなでGO！　ね？　（魔）

(ち) よりの業務連絡が2件。以前「ウェディングピーチ」の記事中で募集した「愛のウェ～ブDX」プレゼントに多数の応募有り難うございました。(ち) 自ら厳正な抽選を行いましたので報告させていただきます。はずれた人はあんまりガッカリしないでね。純粋に運ですからね。届いた人は、まぁ幸せをご先祖様にでも感謝してください。ちなみに応募は合計で５００ほどありました。それから、『スーチーパイ２』のプレゼントはメーカーさんから審査結果が届いてませんので、いましばらくお待ち下さいませ。

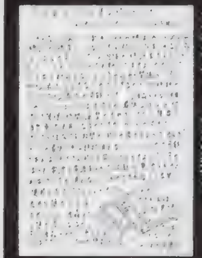
PS拡張計画

PSやSSのゲームをやっていて実感するのが、音響効果の素晴らしさです。いい音でゲームすると、とても気分いいんですよ。(ち)

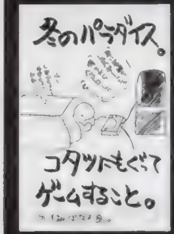
どうも最近、初代PSで動かないサンプルが増えているようです。「○航海時代Ⅱ」も動きませんでした。違法コピー対策もいいけれど、編集部はいい迷惑ですな。テストプレイがやりにくいったら。

「PSも発売されてからもう2年ですね。いまや当時の値段の半分ですし、ソフトの量もすごいです。でもPSの性能を生かしきったソフトって少ないですよね、意外と」岐阜県：墨俣でピュさん

1つのチームが連続して作らないとノウハウが蓄積されませんからねぇ。難しいんですホント。ソフトハウス間の技術力の差ってものもありますけれどね。大手有利。

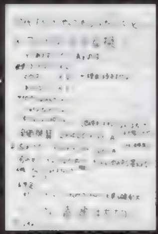


◀千葉県　赤松佳沙月さん：いいアイデアです！　ぜひ実現を！

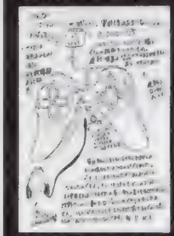


▲新潟県　朝実みさきさん：コタツ付きPS　なかなかヒット？

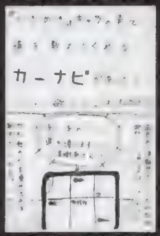
▲岐阜県　ZEROさん：器用だとイロイロできてよさそうですね。



▲栃木県　樋山順一さん：本体も互換をお願いしたいものです。



▲広島県　此土さん：コードレスだとなおいいかもしれません。



▲香川県　安倍茂樹さん：恥ずかしいでしょうねぇ。きっと。

▲埼玉県　さきさん：次世代のハードはどうなるんでしょうか？

他機種のことも話したい

年末のゲームソフトの発売ラッシュが始まりました。はたして今年はいくら使うのやら。予定では……考えたら、ちょっと怖くなったのでやめましょう。はぁ……困りました。　(う)

N64　『ワンダープロジェクトJ2』は買いましたか？　私はソフトを買ったのはいいのですが、肝心のN64本体まで金が回らずガッカリな状態です。『マリオカート64』も発売されたらしいので、それと一緒に本体を購入予定です（お金があれば……なければ編集の中川さんのN64を奪うまで！←けっこうマジ）。『ゼルダ』はまだかなぁ？

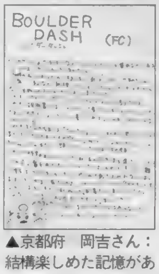
ネオジオ　『サムスピ』シリーズ最新作『サムライスピリッツ　天草～』はなかなか好調なようで、私も買おうかどうしようか迷っています。さて、次回作は『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』だそうです。キャラは『リアルバウト』からギースが抜け（設定では本当にお亡くなりになったみたいです）、タン、チン、クラウザー、ローレンスの4人が参戦。

SS　11月は『戦国ブレード』と『バーチャロン』を買いました。どちらもオススメです。このあと12月は『ガンダム外伝Ⅱ』『ファイターズメガミックス』『KOF'96』など、見逃せないソフトがあります。しかし、お金が足りるかなぁ……。トホ。

その他　とりあえず今はゲームよりも冷蔵庫と電子レンジが欲しいです。でも電化製品なんてくわしくないからなぁ。どれを買っても同じなのでしょうか？　個人的にはシャープとかサンヨーなんかがよさそうだけど。¥10,000ぐらいでないでしょうか？

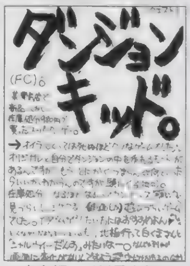
クソゲーマー万才

SSの『ポップブリーダー』。キャラがカワイイので、(さ)と一緒に買ったらかなりクソでした。超自爆×2。　(うきき)

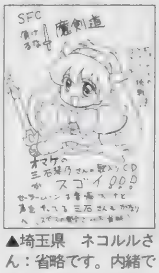


▲京都府　岡吉さん：結構楽しめた記憶があります。

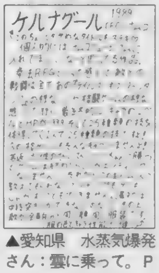
▲埼玉県　TERAさん：ズルイですね。それでも買うのがサガ。



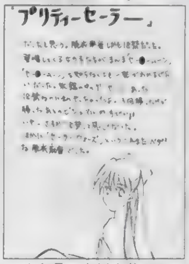
▲東京都　川村秀太郎さん：システム自体がいまいちでしたよねぇ……。



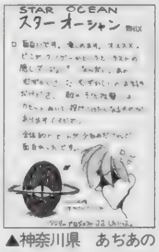
▲埼玉県　ネコルルさん：省略です。内緒ですよ。きっと（笑）。



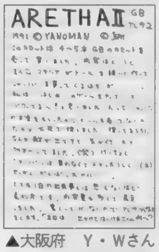
▲愛知県　水蒸気爆発さん：雲に乗って。PSで出ませんかねぇ？



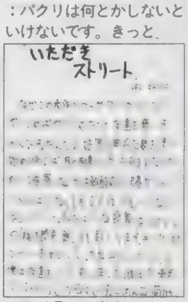
▲岐阜県　中村由花子さん：パクリは何とかしないといけないです。きっと。



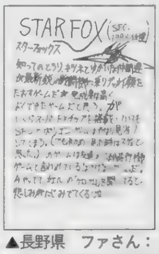
▲神奈川県　あぢあの華さん：しゃべりますしね。ROMなのに。



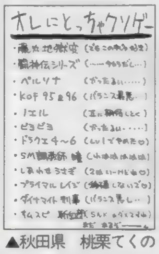
▲大阪府　Y・Wさん：楽しくて良かった。シャンパンは？



▲岩手県　三島金八さん：友だちなくなりますよね。難しいです。



▲長野県　ファさん：今はねぇ当時はスゴかったじゃないですか。



▲秋田県　桃栗てくのさん：かったるい……っていうのは（笑）。

▲埼玉県　青い優さん：愛が芽生えるまでが大変ですよね。大抵。

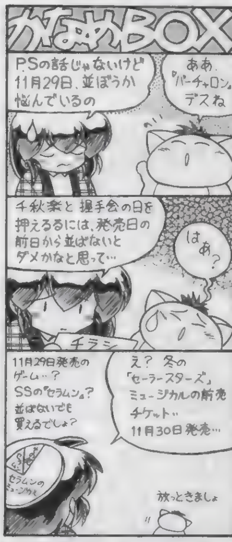
「PSの『NoëL』。カワイイギャルたちにつられて買ったはいいのですが、何だかさっぱりわかりませんでした。友だちにやらせてみましたけど、彼も良くわからないといってました。結局わからずじまいで、今に至っています。けっこう期待していたのになぁ。もっとわかりやすいゲームシステムにしてほしかったです。チェッ！」

東京都　魔術師しさん：

マニュアルは読みましたか？　私も買ったのですが、良くわからずマニュアルを読みました。それなりに理解しましたが、思っていたようなゲームではなかったので、結局オープニングを見てそのままです。続編に期待しましょう。

どうやらこのスペースは何をしてもいいようなので、好きなことを書きましょう。とはいっても、本当に好きなことを書いていたのでは、はみ出しと変わりませんね。では、私のオススメゲームを紹介しましょう。SFCの『リトルマスター』。登場するカワイイキャラとはうらはらに、そのシステムは秀逸。モンスター合体などマニアの心をくすぐる仕掛が盛りだくさんです。もともとGBで発売されていたものをグレードアップ。S・RPGが好きな人なら初心者からマニアまでオススメします。1年ぐらい前のゲームなので、新品を探すのが困難かもしれません。中古なら可能性が……。では、役に立つ秋葉原価格情報を。えっと新品なら¥3,980ぐらい。中古ならさらに、¥1,000安ぐらいでした。

かなめBOX



まんが：白虎かなめ　……セラムンフォーエバー！）

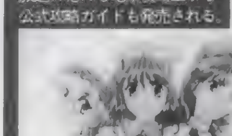
脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●コンサート情報

「ツインビー」のパステル役でおなじみの椎名へきるさんがコンサートツアーを行うぞ。◎1月8日（水）／大宮ソニックシティ／問：キョードーロッケン（TEL048-857-9900）◎1月12日（日）／札幌市民会館／問：WESS（TEL011-614-9999）◎1月18日（土）／名古屋市民会館／問：ズームエンタープライズ（TEL052-290-0909）◎1月26日（日）／新潟県民会館／問：キョードー北陸（TEL025-245-5100）◎2月1日（土）～2（日）／大阪厚生年金会館／問：キョードー大阪（TEL06-345-2500）◎2月8日（土）／福岡電気ホール／問：キョードー西日本（TEL092-714-0159）◎2月10日（月）／広島厚生年金会館／問：キャンディープロモーション（TEL082-249-8334）◎2月15日（土）／仙台プラザ／問：G.I.P（TEL022-222-9999）◎2月22日（土）／日本武道館／問：キョードー東京（TEL03-3498-9999）

●『ありす』がTVアニメに！

美少女AVG『ありすインサイバーランド』がOVAの発売の前にTVで放送されるぞ。日時：12月20日（金）25時30分～26時25分。放送局：テレビ東京。



▼ソフトの発売日には、TV放送の他にも電撃攻略王から公式攻略ガイドも発売される。

ちょっと遅めですが『痕（きずあと）』にはまってます。このゲームはエロゲーなんではありますが、エロはまぁお飾りでして、読ませるシナリオが売りです。タイプ的にはビジュアルサウンドノベル（っていうとわかりにくいですが『かまいたちの夜』とかそんな感じのTVで読むBGMと効果音付きの小説みたいなもの）という一種のアドベンチャーゲームです。登場人物（美人の4姉妹がヒロイン）も魅力的で、プレイ中は実に充実した時間を過ごせました。不覚にも泣けてしまったオススメ作品です。グッときます　(ち)

上の他機種のことも話したいの「その他」の項目ふざけすぎなので、(う) は減点2億6千万です。オレの貸してるお金を倍にして返したら許す。まったく……さてその他のネタとしてはGBの「シレン」がいいです。電車の中でついついプレイしてます。はずかしいですね、いい大人が。まったく。寝ればいいのに……だって楽しいんだヨォ。ゆるしてくれよぉ。攻略本も買ったよ (魔)

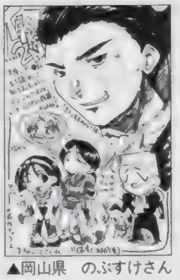
■魔王29才くん：いくぞ爆裂バカライター。職業ムダ使い。12月はお金が必要て大困り。ローンあるし。ベソベソ。

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。なんか最近調子いいけど、「ブリメ」で死ぬ？

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「J2」で最初にしたのはツルハシを振るですか。

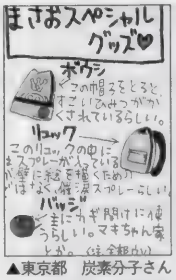
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。今回もそれなりに言うこと聞いたようなので0.8点UP。

まんが／宮須弥（そ、そんなに気に入らなかったですか……戦闘しゃべりませんしね……）・イラスト　岩鮪さとみ


▲岡山県　のぶすけさん：生き残ってるといいですよねぇ……。

▲愛知県　長月にいなさん：好きだぁ～が爆発していてナイスデス。

▲東京都　柳沢ユカさん：続報が待たれる期待作。きっといいですよぉ。



▲東京都　炭素分子さん：まさお……いい味すぎデス。べべべべ。

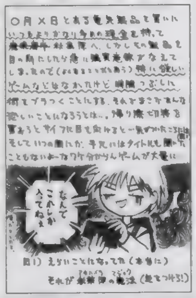
▲埼玉県　鳥さん：今度、攻略をハガキに書いて送って下さい（笑）。

▲埼玉県　中陀雀さん：ソーファンですから。小さく。難しいです。

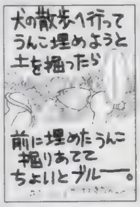
▲岩手県　碧並空さん：描けますよ。楽しんでいってください！

▲三重県　288さん：眠れないときにはハガキ。眠らずにハガキ。ね？

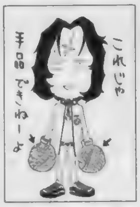
◀大阪府　いずみんさん：まだまだ他にもいますヨォ。いい子が。


◀埼玉県　TERAさん：あなただけじゃありません。みんなそうです。きっと。

◀北海道　あずまことねさん：1枚だけですとここまでですね……ってなにが？



◀埼玉県　矢渡さん：モノがモノだけにダメージ大。

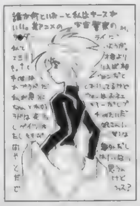


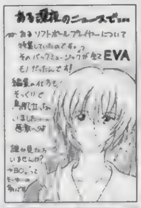
◀富山県　はせぶーさん：確かにやりづらそうです。

◀東京都　おさPさん：良い子マークです。

◀静岡県　けどこのさん：髪の毛が影に見えます。

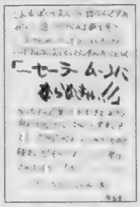
◀静岡県　けどこのさん：確かに遅いですよね。彼女。


◀秋田県　丸岩小人さん：魚の骨使いでもですか（爆）？

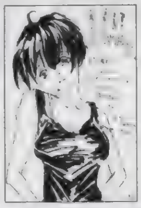


◀東京都　吹田るみさん：見たかったです。感動モノ？

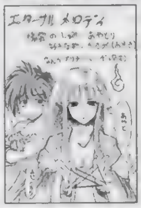
◀東京都　ウニマルさん：脇の下がイカス、ユフィさん。



◀広島県　白井俊さん：かなり楽しいです。


◀埼玉県　うにさん：寝ずゲ！……楽しいんですよぉ。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：かなり幸せだと思われます。



◀大阪府　天雷破さん：あやとりはノビ太さんと同じです。

▼愛媛県　八代さん：期待膨らみます。3枚組ですし。感動の嵐でしょうか？

▲埼玉県　あゆむさん：まだ無いです。ごめんなさい。早くほしいですよねぇ。まだですか？　バンダイさ～ん。

▲長崎県　川原瑞穂さん：仮面はない方がいいですよねぇ。やっぱり。目がりりしいだけに戦闘向きです。

▲埼玉県　鳥さん：誰でも心に師匠を持っているモンです。ヴィンセントからも学んでみます？　それともあすか？

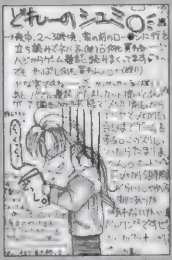
奴隷の趣味

趣味はいいですよね。疲れた身体を癒してくれます。まるでオートヒーリング！　他人の趣味を見て、いいなぁと思ったら即実行してみましょう。知らなかった未来が見えてくる？　（魔）

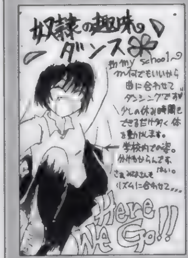
▲愛知県　ゆきのさん：いいですよね、図書館の匂いもしてきそうです。

▲岐阜県　加古川寿さん：乳ネタでなくても……大丈夫ですよ（笑）。

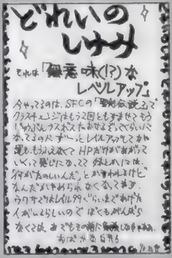
▲北海道　早霧さん：いい温泉。近所にあるのがうらやましいです。



▲東京都　河村秀太郎さん：DPSを買っていただければもう。OKです。



▲東京都　吹田るみさん：めざせダンサー？　ちょっと違う？



▲広島県　白井俊さん：楽しいですよねぇ。ぴちぷちザコを倒すの。

「骸骨とか、人体模型とか、妖しい理科実験道具が好きです。これまでにかなり集めました。おかげで私の部屋は真剣にイヤな部屋と化してます。まるで死神博士の部屋です（見たことないけど）。こんな私でもお嫁にいけるのでしょうか？」青森県　ナガラ彫化さん：

女の子でしたか……確かにへんな趣味ですな。でも……いいんじゃないでしょうか？　お嫁にもいけますよ。「そんなキミがカワイイぜ！」って言ってくれる人が必ず現れますよ。多分。「賞状を集めています。皆勤賞とか、金賞とかそういうなんかくだらないの。だってガンバリ始めるとオリンピック金メダルとか欲しくなっちゃいそうじゃないですか？　なので、くだらないところで欲望をおさえてます。パン屋のカードにハンコを押してもらうとか……ってそれはちと違うか」宮崎県　ホーネットさん：

私もミスタードーナツの点数とか、石丸電気のサービス券、テレカ（そりゃ誰でも集めるって）なんかを集めています。特に石丸電気の券は買った金額の1割の金券なので、10万円LDを買うと1枚くらいタダ（？）でLDがもらえてステキです。……それだけ金使ってることにさっさと気づけ？　その通りです。これまで10枚くらい金券でもらったから……うひゃぁ。

攻撃、しゃがみガード不可）を出すことですかね。ただし、中段攻撃に移る際に隙がありますんで程々にね。ほかにもいい技が何かありましたら（ち）に教えてくださると嬉しいです。で、連続技への入り方です。オーソドックスなのが通常移動しつつ飛び道具を避けて近づく方法。またよく使うのが、ダッシュで近づき、直前で避ける方法。キャシィの移動速度は低いので結構この方法を使いますが注意が必要です。とっさに飛び道具に対応しづらいところが欠点ですね。まぁこれは得意な間合いを掴むしかありませんので練習するしかないです。頑張りましょう。どちらにしろ、相手の動き（牽制のための前後移動など）に合わせて足元をすくってやるしかないわけですね。しゃがみ弱攻撃の間合いが狭いですからキャシィは……トホホ。最後に連続技の注意です。連続技はカッコイイとか決まると嬉しい意外には実用性はあまり高くありません。単発技の方が威力が大きいですしね。狙いすぎて自滅しないようにしましょう。（ち）多いよ（魔）

奴隷の

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。ね？　そうですね？　きっと。

ライターリスト

■うきくくん：中川さんの N64をマジで狙っているのが目でわかります。なんとかして買って下さい。

■さとちーくん：忙しいのに……ねっころがりながら「バーチャロン」SS版出てよかったね。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。そろそろガレージキット作ったら？ たくさんたまってるでしょ？

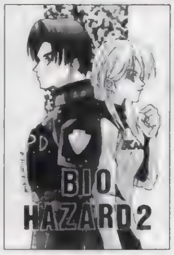
■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。でも最近はそんなでもなし。一時期の情熱はどこに行った の？「ＤＱⅢ」

最近奴隷に…問題です。今回の奴隷に漢字の「子」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「子＝答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

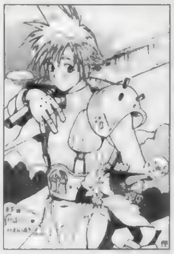
「あすか−20%」早く続編でないかな、読めないだろう、でも読んでる人はいるだろうキャシィ攻略その4：基礎知識編④（連続技は練習したほうがいいよの巻）さて、前回の続きの連続技です。今回は通常技のみの連続技の紹介といきましょう。前回の最後に、代表的な連続技・しゃがみ弱攻撃から始まってダッシュ強攻撃に繋げていく技を紹介しましたね。多分あれがもっとも実戦的かつ決まるとカッコイイ連続技の基本パターンではないかなと思います。あとは好みで途中に立ち弱攻撃なぞ出してもいいかなとは思います。キャシィは連続技のバリエーションが少ないとは以前書いたとおりですんで、ほかに有効なものはとりあえずは無いでしょうね。オートガードの性質上、立ち攻撃は連続技の起点にはしづらいですから。あるとしたら、ガードの固い相手に対応する為に、しゃがみ弱攻撃連打から、しゃがみ前入れ強攻撃（中段

◀東京都　ヘルカオスさん：ドキドキしないといけないですよね。

◀千葉県　あからっちょさん：でるハズデス。きっと信じましょう！



◀北海道　草壁ミキオさん：スピーディな展開が期待できそうです。


◀埼玉県　あゆむさん：ケットシーは大阪弁ですよね。やはし。

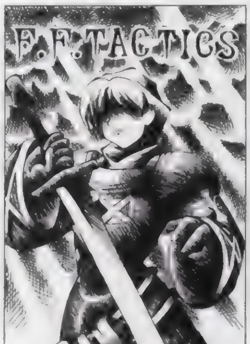
◀東京都　都築怜奈さん：必殺技でかすぎです。相変わらず。

◀埼玉県　矢渡さん：埼玉のどこですか？　写真出しに行きましょう。

▲東京都　祥人さん：なんかすごいカワイイクレリックさんです。楽しそうです。

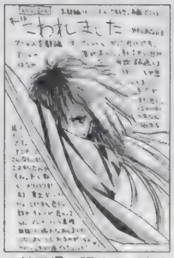
◀北海道　ベンジャミンさん：かわいいですよね。彼女。最初からパーティ組めても良かったのに。

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：早くプレイしたいですねぇ。どんなストーリーになるんでしょうか？　わくわく。



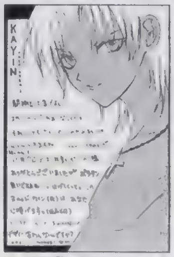
◀東京都　伊藤深海さん：まいちょんは人気者だから大丈夫ですよ。

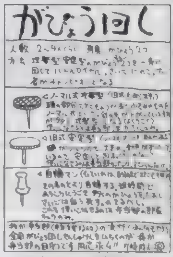
▲大阪府　伏屋サカツさん：「Ｉ」買うっていうのは？　どうです？



▲埼玉県　眠るカバさん：斉藤いいですよね。期待しましょう。

▲岐阜県　ＺＥＲＯさん：期待に応えてくれるでしょう！　きっと。


▲三重県　桃亀イリヒさん：キャラ数30。破格です。どうなるんでしょう？



▲北海道　川崎成人さん：よくやりました。弁当部対床部？

▲徳島県　ＨＹＳさん：バンドですか。やっぱり。いきあってます。

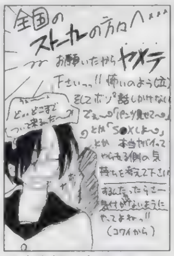
▲長野県　湖山たみさん：もっとセーブポイントがあってもよかった？

▲福岡県　毛の雲さん：自分の中の自分。ソレがペルソナ。

▲静岡県　椎名奈々さん：胸強調系はかなりグッときます。確かに。

▲千葉県　文月美和さん：主人公の髪型はコスプレ難しそうです。

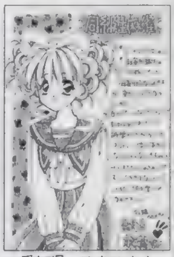
▲岐阜県　中村由花子さん：Ｈですか。うふ〜んですねぇ。いいです。

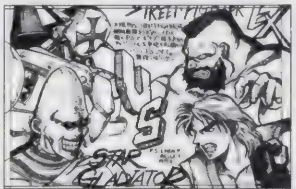


▲東京都　吹田るみさん：止めてくださいです。本当に。怖いです。

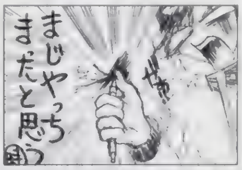
▲福岡県　蒼月さん：前号印刷ミスで失礼がありましたので再掲載です。

▲大阪府　あざみさん：『ＦＦⅦ』よさそうですよぉ。買ってソンなし？


▲愛知県　ゆきのさん：麻雀は奥が深いですから。マジメにやると大変です。



◀長崎県　川原瑞穂さん：いや、いけるんじゃないでしょうか？　来年の末あたりが怪しそうです。



◀北海道　長井みちるさん：かなり痛いですよね。みんなやったことあるのでは？

◀埼玉県　矢渡さん：ほたるちゃん系ですね。美優里ちゃん系ともいいます（笑）。

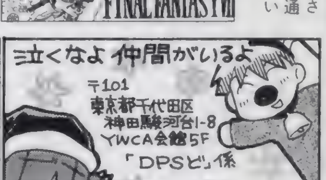
◀茨城県　いちにいさん：あぁ……発売日通りに出てくれるといいですよねぇ。

◀宮崎県　風水りあさん：確かにさみしい。でもしょうがないかも……。謎の娘ですし。

◀広島県　寿々さん：大きい手裏剣投げてほしいですよね。

電撃PS-Dのハガキも募集中

ハガキを書いてください。実は1月に出る増刊電撃ＰＳ－Ｄでも読者ページを企画しています。だから描いてください。約束です。これまでハガキを出している人は、もしかしたらこっそり増刊にハガキが載っているかもしれません。要チェックです。増刊ならではなムチャ企画が目白押し（予定）！　のれんにうで押し。だ〜か〜ら〜描きましょう！　書きましょう！　はっがきハガキ。送ってくれないと泣いちゃうぞ！　泣け。しらす。



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれない！　がんばればトップは夢じゃない？　うふん！

電撃PlayStation 36号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月26日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]ドキドキプリティリーグ ②[特報]マクロスＶＦ－Ｘ ③[特報]エーベルージュ ④[特報]ナージュ・リーブル ⑤[巻頭]プリンセスメーカー ⑥[巻頭]闘神伝3 ⑦[攻略]新スーパーロボット大戦 ⑧[攻略]アークザラッドII ⑨[攻略]エターナルメロディ ⑩[攻略]女神異聞録ペルソナ ⑪[攻略]レイジレーサー ⑫[攻略]ソウルエッジ ⑬[攻略]ワイルドアームズ ⑭[攻略]はるかぜ戦隊Ｖフォース ⑮[攻略]ありす ⑯[攻略]トゥルー・ラブストーリー ⑰[ＲＰＧ]ファイナルファンタジーVII ⑱[ＲＰＧ]サガ フロンティア ⑲[ＲＰＧ]テイルズ オブ デスティニー ⑳[ＲＰＧ]バスタード!! ㉑新作ソフトレビュー the DEEPER ㉒ビックリＰＳ新記録 ㉓4色奴隷 ㉔電撃ブレイクエスチョン ㉕ウラワザデータベース ㉖[まんが]新スーパーロボット大戦はじめて物語 ㉗電撃コラムス ㉘[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉙新作ソフトステーション ㉚ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㉛電撃ランキングステーション ㉜ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㉝電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ ㉞新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ248～249のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】ＰＳで動作するＣＤ付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIX VOL.2または3を購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない④その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】電撃プレイステーション36号をどこで購入しましたか。

①書店②コンビニエンスストア③その他

【21】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大3つまで選んでください。（番号と雑誌名の対応：［1］電撃プレイステーション［2］ファミ通ＰＳ［3］プレイステーションマガジン［4］ＨＹＰＥＲプレイステーション［5］ＴＨＥプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④ＲＰＧの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.33

1－5：「ときめきメモリアル」中友子サイン入りグッズ
1：画面写真① 黒田絵理（埼玉県）室町昌（茨城県）佐々木智也（神奈川県）水野敬太（愛知県）
2：画面写真② 鹿野寿恵（埼玉県）高橋邦明（岐阜県）萩原加寿子（東京都）松本郁子（福岡県）
3：画面写真③ 中戸隆博（石川県）小太刀優子（宮城県）
4：ＣＰＵ 山下雅史（石川県）
5：白衣 柴田伸一（秋田県）
6：「女神異聞録ペルソナ」ピンバッジ
足立克彦（新潟県）安斉明（北海道）藤生義章（群馬県）古味和憲（大阪府）内田貴志（奈良県）野澤武広（東京都）竹内功治（埼玉県）中川誠一（大阪府）家入大亮（東京都）安間千恵（静岡県）谷野公洋（広島県）梨谷武史（兵庫県）橋本雪妃（静岡県）前田嬰児（三重県）合田昌平（高知県）西田善一（山口県）大久保大輔（愛知県）田中綾（徳島県）井上悠希子（石川県）竹田久美子（鳥取県）
7：「新フォーチュン・クエスト」びっくりトークＣＤ
橋本朝美（岡山県）梅田久則（京都府）足達俊介（山形県）瀬能俊之（大分県）岡本幸宏（広島県）
8：「オウバードフォース」体験版
内田英明（鹿児島県）服部光一（岐阜県）久保久（東京都）村瀬徹（熊本県）明石一輝（広島県）藤岡絢也（茨城県）石田浩章（山口県）高瀬康浩（山形県）鳥海孝夫（東京都）辻建志（広島県）松井秀樹（東京都）森口高行（大阪府）谷正人（岡山県）藤川聖二（大分県）岡田達雄（岡山県）中山秀一（佐賀県）加賀修（宮崎県）西岡真志（兵庫県）羽佐間圭一（富山県）尾崎雄一（福井県）徳馬尚（東京都）掛橋誠（新潟県）山森正人（東京都）高田順二（秋田県）植田美惠子（富山県）村山香（福井県）瀬名瑞希（高知県）浅坂真樹恵（新潟県）久能久道（長崎県）巴英樹（大阪府）
9：ＡＶ＆ゲームセレクターＪＸ－Ｓ８
中島秀徳（佐賀県）小山尽三（東京都）笹川悟（京都府）
10：「伝説のオウガバトル」ソフト
三木晴久（愛知県）窪尚哉（神奈川県）関薙洋子（宮崎県）
11：「ヴァンダルハーツ」ソフト
立川基也（埼玉県）赤土歩（宮崎県）松原 （和歌山県）
12：「スペクトラルタワー」ソフト
神崎康志（鳥取県）馬暮幹夫（滋賀県）織笠朱美（東京都）
13：「ジグソーアイランド」ソフト
八田直樹（茨城県）北条澄江（神奈川県）伊藤絵理子（宮城県）

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 36号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、202ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.40（1月31日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

10名

1『エターナルメロディ』PSオリジナルポスター

◀PS版の新しいオリジナルポスターを10名様に！ キュートな『エタメロ』キャラが全員集合だ!!

5名

2フロムソフトウェアペンライトキーホルダー（提供：フロムソフトウェア）

10名

4『BASTARD!!』体験版（提供：セタ）

▶原作を知らないからちょっと手が出しにくい…なんていうキミは、まず、この体験版から試してみてはどう？

1名 / 1名

『クラッシュ・バンディクー』オリジナルヨットパーカー
5…青
6…赤
（提供：SCE）

30名

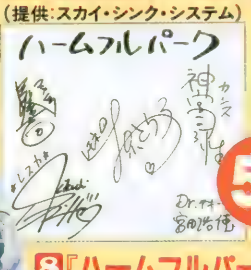
9『クロックタワー２』体験版（提供：ヒューマン）

10名

3'97SNKカレンダー（提供：SNK）

▲毎年、ファンがヨダレをたらして欲しがるというSNKカレンダー。'97年版は、ナコルルをはじめとしたサムスピキャラがビジュアルを飾っている。

7『ハームフルパーク』出演声優寄せ書きサイン色紙（提供：スカイ・シンク・システム）



5名

▶菅原祥子さん、菊池志穂さんをはじめとする出演声優全員の直筆だぞ。

10名

8『ハームフルパーク』オリジナルテレホンカード（提供：スカイ・シンク・システム）

◀ゲームのヒロインである姉妹、レスカ＆レモネのテレカ。

10『SOUL EDGE』'97ナムコカレンダー（提供：ナムコ）

▶話題の武器格闘『ソウルエッジ』をモデルにした97カレンダーが30名様に当たる!!

30名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

〒 101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼントVol.36係

〒	－	ここにはなにも書かないでください・
住所	都道府県	
		TEL　（　　）

氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		

職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 8高1 9高2 10高3 11短大・専門学校生 12大学生・大学院生 13予備校生・浪人 14会社員 15アルバイター 16無職 17その他

電撃PS Vol.36への意見・感想を書いてください	

キリトリ線

P203でほしいプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

優れている記事	優れている記事	優れている記事	優れている記事	優れている記事
劣っている記事	劣っている記事	劣っている記事	劣っている記事	劣っている記事
[1]	[2]	[3]	[4]	[5]

キリトリ線

PlayStation
ウエルカム ハウス
WELCOME HOUSE 2
Keaton and His Uncle
POLYGON CARTOON
あの、ゆかいなウエルカムハウスが帰って来る！
キートンやオチャメなおじさん、いたずらなナポレオンと
前回のゆかいな仲間達も絡んで、キートンの動きもパワーアップ！
ギャグもイベントも、さらにグレードアップ!!
ハチャメチャ楽しいポリゴンカートゥーン第2弾
いよいよ発売!!
96年12月20日発売
標準価格：¥5,800(税別)
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

**明るいトロピカルなBGMにのせて、アメリカが一番輝いていた、50'sの世界を舞台に
またまたキートンとおじさんたちとで繰り広げるドタバタコメディ!**

前作に続き、おじさんの屋敷の中を探索・・・
屋敷の中には、まだまだたくさんの仕掛けと
秘密が隠されていた!
今回は、アメリカ独立記念日にちなんだ、
陽気で派手な仕掛けがいっぱい!
トラップを切り抜けて、おじさんに
会いに行こう!

部屋に電話があったらゲームの
ヒントを聞くこともできるよ。
でも、数に限りがあるから
受話器を取るのは慎重に!

©GUST CO.,LTD. 1996

スタッフ募集中!

①プログラマー(C言語のできる方)
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

待 遇

当社規定により優遇(とくに経験者)。
昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

応募方法

現在、応募の受付は随時行っておりますので、特定の締め切りはありません。希望職種を明記した履歴書(写真貼付)、職務経歴書(②〜④の場合は作品見本も※)を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してください。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定:②A4サイズのイラスト2点以上。③デモテープ2曲以上(曲の説明、使用機種明記)。あなたの音楽経歴書。④オリジナルゲームの企画書(A4サイズの用紙)。
それぞれ作品には名前を明記してください。

ウエルカムハウス2発売SPECIALプレゼント!

**ソニー製 MDプレイヤー
毎週50台、合計150名様にプレゼント!**

ウエルカムハウス2 発売Special企画として、商品の中に入っているアンケートはがきに記入をして、(住所・氏名・電話番号と切手を貼るのも忘れずにね!)お送りいただいた方の中から抽選で、発売から3週連続な・な・なんと合計150名様にソニー「MD ウォークマン」があたる!
発売から1週間ごとに(翌週日曜日の消印有効)再生専用MZ-E3を49名様、さらにツイてるキミ1名様に再録オッケーMZ-R3をプレゼント!

※プレゼントは写真の機種から後続の新製品に変更になる場合があります。

MDに関するお問い合わせは ソニー(株)お客様ご相談センター TEL.03-5448-3311まで

株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.026-224-7300

Virgin
INTERACTIVE entertainment
BLACK DAWN™
アドレナリン警報
実際のヘリに迫るリアルな操縦感覚と臨場感
追跡ビューをはじめ、4つの視点が選択可能
●多様な7地域、32のミッションはシミュレーション感覚
●フルポリゴンで背景や実在の兵器を再現
●アイテムをGETして武器をパワーアップ可能
3Dヘリコプターシューティング
ブラックドーン
12.27
発売予定
作戦指令:アメリカ特殊部隊の一員として、最新ヘリを操り、世界各地を舞台に、
空対地攻撃、ドッグファイト、人員救助などの危険な任務を遂行せよ。
●1プレイヤー/メモリーカード1ブロック●定価¥5,800(税別)
©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT,INC. All rights reserved.
Black Dawn is a trademark of Virgin Interactive Entertainment,Inc. and Black Ops Entertainment,Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd. Black Ops is a trademark Ops Entertainment,Inc.
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
PlayStation
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。
※写真のヘリコプターはイメージです。

Virgin
INTERACTIVE
entertainment
一瞬先はオニ。
12.27
同時発売予定
GRID RUNNER
[グリッド ランナー]
鬼から逃げまくり、旗を集めろ。鬼になったら、魔法を駆使して
相手をつかまえろ。シンプルなのに奥深い、異空間が舞台の
ハイパー鬼ごっこアクションゲーム。わずかなスキに魔がひそむ。
YOU WIN
YOU LOSE
勝敗を決めるのはキミのカンと戦略だ
対戦モードなら、さらにヒートアップ
■PlayStation版 ●1～2プレイヤー／パスワードコンティニュー●定価￥5,800(税別)
■SEGASATURN版 ●1～2プレイヤー／メモリーバックアップ2●定価￥5,800(税別)
PlayStation
SEGASATURN
ヴァージンインタラクティブエンターテインメント株式会社
©Radical Entertainment Inc.
©Virgin Interactive Entertainment,Inc. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです

ask Kodansha
PlayStation
Voice Paradice
ボイスパラダイス Excella エクセラ
11/22 fri.
NOW ON SALE
ボイパラ特製
サイン入り
シャープペン
(5本セット)が当たる!
●詳しくは、商品の中のアンケートハガキにて
あい・に~じゅあ・ぼいす。
声優ファン待望!話題のキャスティング・システム登場!!
久川綾
富沢美智恵
國府田マリ子
憧れの声優さんを探しに
ラブリーなエルフィンたちと冒険の旅へ!
さぁ、好きな声優さんの声をキャスティングして出発!!
2枚組¥6,800(税別)
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1996 キャラクターデザイン●すぎやま現象 脚本・演出●千葉 繁
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ファン必見!ボイパラのすべてを収録した
メイキング・オブ・ボイスパラダイス
CD-ROM for Mac & Winにて、近日発売予定!!
株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone: 03-3267-6864 Fax: 03-3267-4471

「最速ファイナリスト」キャンペーン実施中!!

PlayStation

'97 アトランタ E3へご招待

待望の攻略本、12月20日 NTT出版よりいよいよ発売!

定価¥900

攻略本をフル活用してアトランタ行きを目指そう!

応募要領

官製ハガキに、お名前・年齢・ご職業・ご住所・電話番号及びあなたのマークしたベストタイムをご記入の上、下記宛ご郵送下さい。上位入選の方へはご通知を差し上げますので、クリアタイム表示画面をVTRか写真にしてご郵送いただきます。成績優秀な方2組4名様を'97アトランタE3(Electronic Entertainment Expo. 1997年6月19日～21日開催予定)にご招待いたします。■応募締切：1997年3月末日消印有効。

■宛先：ギャガ・インタラクティブ　キャンペーン係　〒106 東京都港区六本木3丁目16番35号 イースト六本木ビル　Tel.03-3589-7460

ocean
発売元：GAGA INTERACTIVE
©1996 Ocean software Limited. Licensed from Ocean.
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
NEON

憤怒の一撃が格闘伝説をぶち破る！
CINEMA SUPPLY®
PlayStation
97年2月21日発売
価格5800円（税別）
最強を塗り替える、
ドラマティック格闘アクション！
日本コロムビアより
96年12月シングルCD発売
97年2月ドラマCD発売
THE MASTERS FIGHTER

通信ケーブルで2台のプレイステーションを接続。
ライバルとのリアルタイム・バトル。
PlayStation
通信対戦モード
コンピュータ対戦モード
メモリーカード内にセーブされたデータとの対戦。
自分を超えられるか？
BATTLE
8台で行うレースはもちろん
敵車別に一騎討ちでの対戦も用意。
トレース対戦モード
カートリッジ対戦モード
カードにセーブされたデータ同士の対戦。
最高の走りで繰り広げられるバトルを楽しめる
ここでは強い車(ヤツ)しか生き残れない。
レーシングルーヴィー®
プレイステーション発、究極の対戦型レーシングゲーム。
'97年1月10日、満を持してエンジン始動。定価5,800円（税別）
Racingroovy VS
レーシングルーヴィー
最強、本格のゲームスペック満載。
●個性溢れるデフォルトカー8台 ●ジャングル、ハイウェイ、アルペンコース＋ハードモード
●レース＆タイムトライアル●通信対戦 ●セーブデータによる対戦
●バックミラー搭載、視点切り換え、リプレイ機能 ●CD-DAによるハイクオリティBGM再生
●エンジン、ドリフト、衝突等の興奮リアルSE ●光源シミュレーションによる空間表現
●ナムコ社製アナログコントローラ「ネジコン」対応 ●ノーマル、ワイド、フル画面モニタ対応
Groovy King Racingroovy in indy 1997
インディ カーレース観戦ツアープレゼント
最速王10名様をロングビーチでのインディカーレース
第3戦('97年4月10日―4月15日予定 4泊6日)にご招待します。
●ガンガン走って、キミのベストタイムを送ってくれ。
サミー
サミー工業株式会社
本社：〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3801
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
©SAMMY 1997

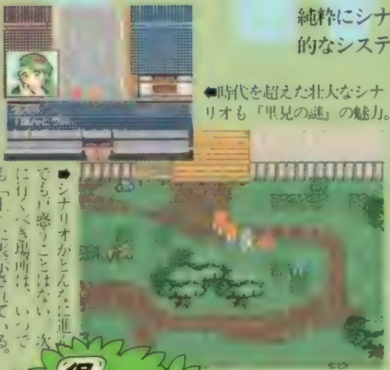
革命の壱 決して迷うことのないマップ

プログレッシブマップリンクシステム

フィールド型ＲＰＧの欠点としてつきまとう、情報量の少なさによる目的地の喪失。どんなに広大なマップも、ストレスしか生み出さないのでは意味がない。そこで『里見の謎』ではマップとシナリオを縦方向に接続し「上」という１つのキーワードを提示。それによってプレイヤーは目的地を見失うことなく、純粋にシナリオを満喫できるのだ。それがこの画期的なシステム、ＰＭＬＳの正体である！

➡妖怪たちの間では身体の垢を舐めてキレイにしてくれるイイ奴と評判。だが、人間に会うと急に狂暴になって襲いかかるのだ。

あかべろりん



⬅時代を超えた壮大なシナリオも『里見の謎』の魅力。

➡シナリオがどんなに進んでも戸惑うことはない。次に行くべき場所は、いつでも「上」に表示されている。

⬇数多くの分岐もある。常にストーリーを意識しながら、次に進むべき「道＝上」を選んでいくのだ。

革命の弐 テンポよい戦闘が快感!!

⬆敵に対応したボタンを押すだけの簡単さ。攻撃している感覚がダイレクトに伝わるぞ。

⬇魔法の使用もご覧の通り。まるでＡＣＴやＳＴＧの発射ボタンを押しているような感じ。複雑なコマンド選択は一切必要ないのだ。

ダイレクトコマンドバトルシステム

ＲＰＧをプレイしていて、面倒で時間のかかる戦闘のくり返しにイヤ気がさした覚えはないだろうか？　このゲームに搭載されたＤＣＢＳは、コマンド入力のステップを簡略化することによって、戦闘時間の削減に成功。快適でハイレスポンスな戦闘を実現したのだ。ユーザーに「優しい」戦闘が楽しめるぞ。

⬅一見普通の木だが、実は妖怪。樹液を飛ばしたり、体についている毛虫で攻撃してくる。どちらも毒があるので要注意だぞ。

けむしのき

奇想天外RPG

序盤の CHECK POINT

❶主人公の家

海辺で奇妙なツボを釣りあげた次の朝、主人公の母親が置き手紙を残して謎の失踪。母の言葉通り、タテヤマーナの街を目指すのだが、その前に彼女の部屋にある…。

❷研究所

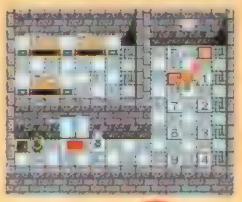
手紙に書かれていた、ヘッケル博士からリスコム（通信機）を貰う。博士は母の行方を知っているようだが？　ちなみに研究所に入るには、魚屋で売っている「いつもの」が必要。

❸資料館

友人のようすけから連絡が入り、資料館で待ち合わせ。海で拾った例のツボと同じものが、資料館にもあるらしい。ツボの表面に浮き出ている文字は重要なので、必ずメモしておこう。

❹図書館

次は、図書館のコンピュータで情報を検索することになる。コンピュータ室のカギを開けるためのパスワードのヒントは、母親の日記の中に隠されているぞ。



❺ノコギリ山

コンピュータ室の先客だった、謎の美少女イズミからイチャモンをつけられ、一路ノコギリ山へ。街を１歩出れば、まわりは妖怪だらけ。こまめにセーブしながら慎重に進もう。

❻源泉の洞穴

主人公たちの事情を知ったイズミが仲間に加わる。彼女の情報をもとに温泉裏にある洞穴を訪れ、洞穴の中心にある源泉の水を例のツボに満たすと、そこに謎のメッセージが！

❼時の洞窟

謎のメッセージに誘われて、北にある浜辺近くの洞窟へ。洞窟内部には家紋のような紋章と、４枚の石版が！　資料館のツボに書かれていた言葉を思い出せ。

❽里見城下

時の扉を開くことに成功した主人公たちは、過去の里見へとタイムスリップ。ところが主人公たちの姿に町民たちがおびえて、城では門番に捕まって牢屋に入れられてしまう。

❾里見城

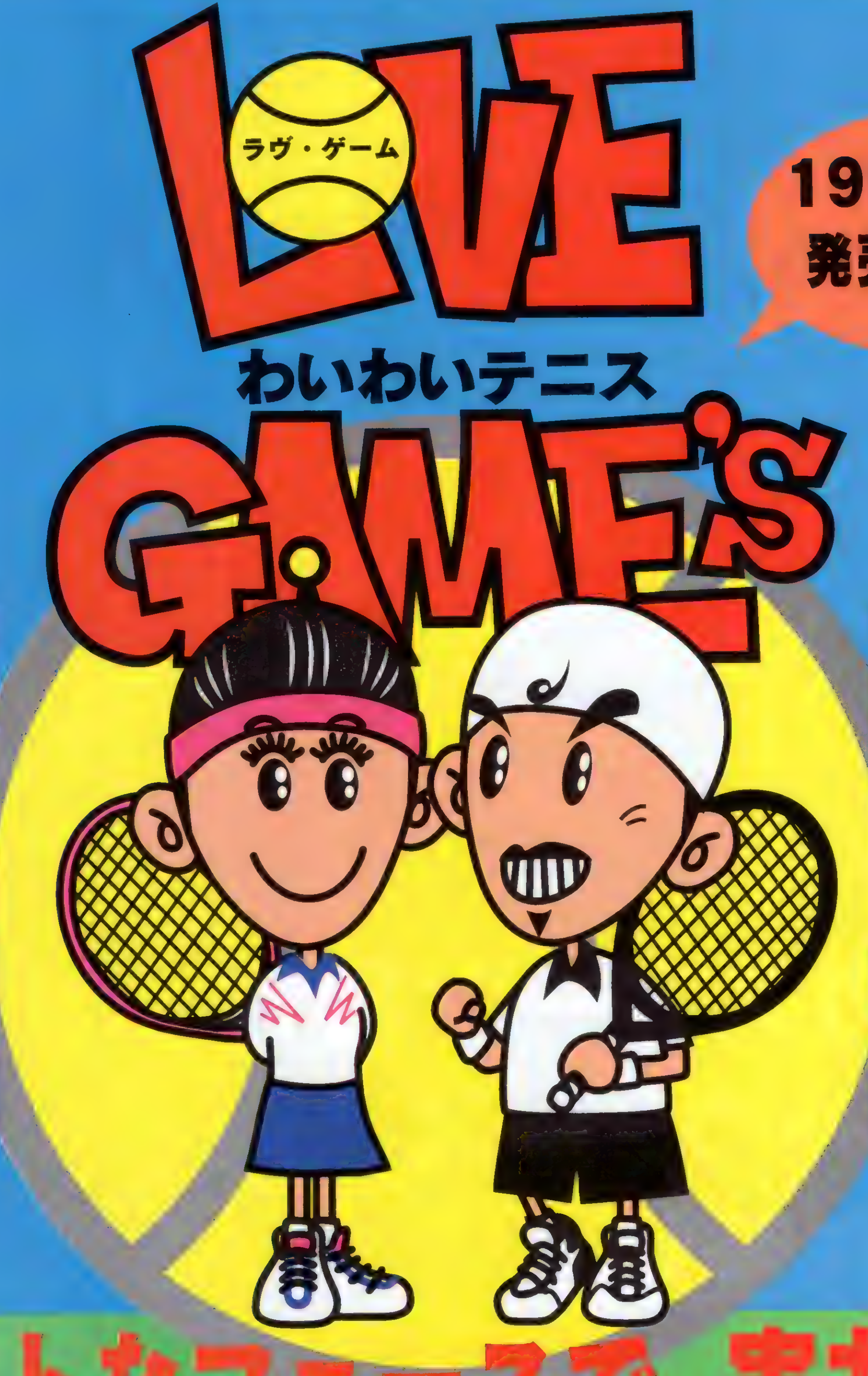
牢屋から出た主人公たちを待っていたのは衝撃の事実だった。なんと、主人公は里見城の若君だというのだ！　城の人間たちにその事実を示すため、ここから本当の旅が始まる！

©1996 Sound Technology Japan,Inc. "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

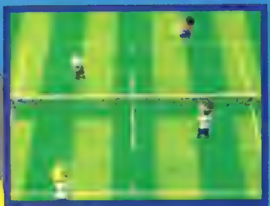
サンテックジャパンPRESENTS
里見の謎
革命の参
限界を超える超高速アクセス
フラッシュエンカウントコントロールシステム
CD－ROMソフトである以上、読み込みはどうしても避けられない。でも、戦闘のたびに10秒も20秒も待たされるのは興ざめだ。ところが、このFECSと呼ばれる方式では、そのアクセス時間がなんと「1秒以下」に抑えられている！　この超高速アクセス、ぜひ君自身の手で確かめてみてほしいぞ。
にゃーごん
➡シッポの長いネコが年をとって妖怪になった姿。ネコらしい鋭い爪による攻撃はとても痛いし、シッポにある口で噛み付き攻撃もしてくる強敵なのだ。
ヌーのウー
➡悪のカルト集団「ヌーヌー」を率いるウー。日照り好きらしく、雨乞いならぬ日照り乞いを信徒とともに行っている。変身能力あり。
⬆➡フィールド画面からの切り替えも一瞬。データを読み込んでいる……なんて感じは全然しないのだ。
⬅幽霊なのがもったいないくらいカワイイが、見かけに反して結構手強いのだ。実はファンだという奇特な人も多いらしい!?
ゆうれいちゃん
■奇想天外RPG
■絶賛発売中
■五、八〇〇円
■株式会社サンテックジャパン
3つの革命
RPG革命断行！
『里見の謎』が挑戦する3つの革命とは…？
道具箱
PlayStation
TM

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
太陽も、空も、海も。見事に、
あのペブルビーチです。
発売キャンペーン実施！
ソフトバンク・オープン開催！！
買った人だけ得をする。
トーナメントを勝ち抜いて、
※画面写真は開発途上のものです。
ペブルビーチの波濤
PLUS
プラス
はとう
'96年12月13日発売予定
価格 5,800円（税別）
スポーツ（ゴルフ）
Pebble Beach Company owns a variety of trademarks, service marks and tradedress for its course designs and scenic views. A partial list of those marks includes PEBBLE BEACH, PEBBLE BEACH GOLF LINKS, STYLIZED WAVE and 17 MILE DRIVE. Used under license by T&E Soft, Inc.
Copyright by T&E SOFT, Inc.
LICENSED BY PEBBLE BEACH COMPANY
総販売元：ソフトバンク株式会社 マルチメディア局
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
TEL 03-5642-8117 FAX 03-5641-3426
SOFT BANK

PlayStation
こんどの闘いは、
キミのおウチではじまる。
〈試射会を終えて寄せられた声〉
●超インタラクティブ、結末を予測できない究極の作品、たよね
クラブDJ・22歳
●映画を見ている以上に、このゲームにはマジでもえたっス
高校生 空手部所属・17歳
●あの音楽を聞くだけで、壮大な暗黒世界へ引き込まれてしまった
ロックバンド ベーシスト・20歳
●エンタテイメントの新たな可能性を発見、次作への期待も高まる。
某有名テーマパーク勤務・24歳
特報！
ルーカスアーツ製作
スター・ウォーズ、
最新作登場！
初回特典
BPSが贈る
クリスマスプレゼント
1997年
ポケットカレンダー
(レベルアサルトⅡのみ)
STAR WARS
REBEL ASSAULT II
ゲームを超えたインタラクティブムービー
スター・ウォーズ レベルアサルトⅡ
12月27日発売 5,800円(税別) CD-ROM2枚組
字幕スーパー：日本版オリジナルバージョン
STAR WARS
DARK FORCES
シューティング・アドベンチャー+アクションRPG
スター・ウォーズ ダークフォース
'97年1月末 発売予定 5,800円(税別)
Rebel Assault II The Hidden Empire ™ and © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
Dark Forces ™ and © 1994 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization.
iMUSE is a trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No.5,315,057.
Star Wars and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.
© 1996 Bullet-Proof Software, Inc.
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ビーピーエス
〒150 東京都渋谷区桜丘町 8-9

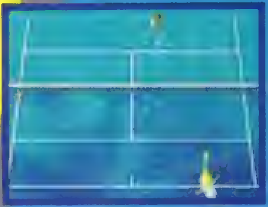


登場する20人以上のキャラクター達は、全てポリゴンで作成　ショットごとに全く違ったリアルなモーションがつけられています。



ゲームは、VS人間、VS COMのシングルス、ダブルスでの全ての組み合わせが用意されています　マルチタップで4人同時プレイにも対応！

舞台になるコートは、20種類以上の異なるサフェースが用意されています。もちろん、コートや会場もポリゴンで作成されています。



ボールの高低や選手のポジションにあわせ、視点が自動的に変化します　スムースに動くからゲームの邪魔にはなりません

キュートなフェースで、実力本物。

これまでのテニス・ゲームの常識をことごとく打破。
複雑なボタン操作はいっさいナシ。
状況に応じた打ちわけやスーパーショットも、かんたん操作でOKだ。
しかも、各選手のパラメータやフォームは、
日本プロテニス協会が監修したデータをもとに作成。
カワイイ顔して、やることリアル、だね。

Tears

〒155 東京都世田谷区北沢5-37-12 ピエール北沢B1F A 03●5454●4533

©Tears・IchikawaSoftWare CO.,LTD1996 ©JPTA（社団法人 日本プロテニス協会）1996 ©YUZŌ KOSHIRO/ANCIENT1996

電撃王から、超ビッグなお年玉！

1月号の電撃王は、超気合いの年末年始特別号だ！
大充実の4大Special企画で、キミの期待にお応えします!!

special 企画 1
1997ハード戦争を完全展望！
混沌の時代を抜け、新時代に生き残るハードとは？キーマンインタビューから新たに生まれる秩序を予測！
SCE 佐伯部長インタビュー付き!!

special 企画 2
エルフ直撃！
人気急上昇中の新作美少女ソフト「YU-NO」の開発秘話を独占入手だ！

special 企画 3
1996特選年末年始ソフトカタログ
8ハードで登場する年末年始ソフト全250本を完全収録！

special 企画 4
かなりHなお年玉袋つき!!
袋の中身は、美少女PCゲームから厳選した超Hシーンの連続！
かなりHだから袋とじ。
これでママも安心だ！

さらに!!
電撃王・美少女ゲーム担当スタッフ超極秘プロジェクト進行中か！
本誌で大人気の美少女ソフトカタログがついに1冊の本に。もうすぐその真相が…！

電撃のデータはすごい！
DENGEKI SUPER HIT CHART
遊べるソフトがすぐわかる！
ちょっとHなソフト情報も

直前特集！
「クリスタニア伝説」の新シリーズを大特集！

表紙は榎本加奈子ちゃんだ！

オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
1月号 好評発売中!!
特別定価640円

©ソニア ©エルフ

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

PlayStation
"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
TGLが贈るコミカルボードゲーム
プレイステーションに新登場
かわいらしくて過激なやつら!
しゃちょー
えこのKIDS
決算
誰が為に金は成る
2月21日発売予定
予価5,800円(税抜)
難しいルールは一切無し!
サイコロ振ってお金をためて
あとはあなたの気分次第。
世渡り上手は一体誰が・・・
企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530　大阪市北区松ヶ枝町1番3号　高栄松ケ枝ビル　TEL(06)353-0651　©TGL1996

VIC TOKAI
PlayStation
いきなり、
全開バトル。
97年1月発売予定
標準価格5,800円（税別）
ネジコン／対戦ケーブル対応
BURNING ROAD
新感覚3Dレーシングゲーム
バーニング・ロード
スカッとするニュー・レーシングゲームがいよいよ登場。
豪快ドリフトが面白いように決まる。
コースに散らばるパイロンやドラム缶をよけながら、大迫力のスーパージャンプ！そしてライバルとの火花散るバトルが、スタートボタンを押した瞬間からいきなり始められる。
スリルとスピード、興奮と迫力。
レーシングゲームの醍醐味を「バーニング・ロード」で楽しもう。
株式会社ビック東海

VF-1 X-Plus VALKYRIE: Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m/8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING 3: Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11 B THUNDER BOLT: Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17 D NIGHT MARE: Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19 A EXCALIBUR: Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL 2: Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

待機命令解除！マクロス出撃開始！

長い開発期間を経て、いよいよマクロス完成の日が近づいた。完全変形をより極めた6機のバルキリー！
それぞれに強化されたポテンシャル！ 極限まで美しさを追求した映像！
すべてにわたって究極を追い求めたマクロス、それは君の想像を遥かに超える！

PlayStation ™

'97年2月発売予定

完全変形3Dシューティング　6,800円(税別)
アナログジョイスティック/メモリーカード対応

ゲーム内容のさらなるアップのため、発売が大幅に遅れましたこと心よりお詫び申し上げます。

※画面写真は開発中のものです。

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1996 BIGWEST
©1996 BANDAI VISUAL

EMOTION

発売・問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社　〒111　東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F　第1事業部 TEL 03-5828-3061

怪獣戦記
PlayStation
超マニアック
モンスターシミュレーション誕生!!
キャラをえらんでください
フルポリゴンで見せまくる
リアルタイムバトルシーン。
対戦が熱い!!
シナリオモードで集めたモンスターで自分だけの
メモリーカードを作ろう。カードを持ちよれば友
達との白熱した対戦が可能だ。
エンディングテーマ「Tonight」
唄　笠原弘子
RPG要素あり、ボードゲーム要素あり、
パズルゲーム要素あり。いくつもの魅力
を持つモンスターチェス。
THE MONSTER CHESS
[クリエーター集まれ]
●プログラマー
●CGデザイナー
詳しくは電話でお問い合わせください。
"PS"マークおよび"プレイステーション"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
好評発売中!
PRODUCE!
株式会社プロデュース
〒190 東京都立川市高松町3-15-10オンダビル TEL.0425-28-5108
ホームページアドレス「HTTP://WWW.bekkoame.or.jp/~produce」

トワイライトシンドローム全員プレゼントキャンペーン2

みーんなにプレイしてほしいから!!

おかげさまで、ちかごろ売れ売れいい感じの「トワイライトシンドローム」。
…えっまだプレイしていない? そんなあなたにミラクルニュース!! 期間中に買うと年越し全プレに応募できちゃうのだ。
この冬コタツぬくぬく体勢でじっくり恐怖にひたるのもオツ。そのうえプレゼントももらえちゃうんだから買うしかないねっ♥

キャンペーン期間
'96 12/15～'97 2/28
おかげさまで大好評!

PlayStation

とにかく、チョーコワイ。そして、超感動。超感覚・ホラーアドベンチャー

NOW ON SALE

PRESENT 1 「トワイライトシンドローム」の魅力満載!
ハイライトディスク「ザ・メモライズ」

PRESENT 2 「トワイライトシンドローム」のすべてがわかる!
「オリジナル攻略ガイド」

応募方法:「探索編」「究明編」いずれかのアンケートハガキに希望の賞品を明記して切手500円分を同封の上必ず封書で、下の弊社住所に「TSプレゼント2 係」と書いてお送りください。両方のアンケートハガキを送ってくれた方には(こちらも500円分の切手を同封)どちらもプレゼント!しかも「ミカ」ピンバッチもつけちゃう!! 〆切:'97.2/28当日消印有効

◆講談社・双葉社よりガイドブック発売中◆

3D SOUND
ヘッドホン使用推奨
(ステレオ・イヤーレシーバーも含みます)
このゲームはヘッドホンを着用することで3D音響によるサウンド効果によりさらにリアルな恐怖を体験することができます。

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13 ■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp

©HUMAN 1996
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

新作●ソフトステーション Soft Station

もうすぐ冬休み。3カ月たったら春休み。ふだんゲームをプレイする暇がない人も、思う存分好きな作品が楽しめるね。というわけで、今のうちに好みのソフトをチェックして、休みになったらすぐ遊べるようにしておきましょう。

VOL.36

首都高バトルR

人気RCG『首都高バトル』がパワーアップして帰ってきた！対戦ケーブルにも対応し、熱い対戦も楽しめるのだ！

ジャンル	RCG	価格	未定
メーカー	GENKI	対応周辺機器	※注
発売日	97年春予定		

※注 メモリーカード（1ブロック）、ネジコン、アナログコントローラ、対戦ケーブル、2P対戦可

高速を思いきり走り抜ける爽快感を味わおう！

あの熱いバトルが帰ってきた！　首都高を舞台にした人気RCG『首都高バトル』の続編が、パワーアップして登場するのだ。今回も前作と同様、土屋圭市＆坂東正明のアドバイスを受けており、リアルなドリフト感覚は前作以上！　コースも、前作より増えて、計4コース用意されているぞ。また、ネジコン等に対応し、より自由な操作が可能になったのだ。そして、特に注目したいのは、通信ケーブルを使って対戦できる〝2P LINK BATTLEモード〟が追加されたこと。RCGファン同士の熱い対戦が楽しめるようになったというわけだ。もちろん、前作にもあった〝VSモード〟、〝シナリオモード〟、〝TIME ATTACKモード〟も健在。高速を走り抜ける爽快感を、思う存分楽しもう！

◀背景の標識や建物も、さらにリアルに表現されている。

▲ネジコン等にも対応し、微妙な操作が可能になった。また、通信ケーブルを使った対戦も可能になったぞ。

首都高を制するのは CHALLENGE!! DRIFT KING キミだ!!

◀ドリフトが決まったときの爽快感は、「R」でもちゃんと継承されている。操作性もバッチリなのだ。

『R』はここがパワーアップ!!

選べるコースが東京環状線・高速湾岸線・大阪環状線・大阪湾岸線の計4つに増加。また、チューンアップパーツの増加＆耐久度制の導入で、戦略性の幅が広がった。バックミラーの採用など、細かい部分にも注目！

▲新コースも、当然、実在する公道がモデルになっている。

▼後ろにいる車をバックミラーで確認できるようにもなった。

アルナムの翼
～焼塵の空の彼方へ～

人気RPGの続編であるこのゲームの全貌が、いよいよ明らかになってきた。そのストーリー&システムを徹底紹介だ!

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ライトスタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

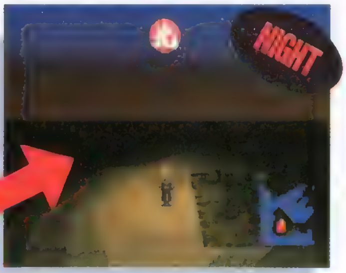
ついにROMを入手! これが新しい『アルナム』だ!!

首を長～くして待っていたファンに朗報! あの『アルナムの翼』のサンプルROMをついに入手したのだ。木村明広氏の描く魅力的なキャラたちが、透明感のあるグラフィックの上で生き生きと動くこのROMをプレイしたかぎり、キミの期待は裏切らないと断言できる。今回は、その美しいグラフィック写真を使用して、キャラクター、ストーリー、戦闘の3つの切り口からこの期待作を詳しく紹介していくぞ。さあ、誰もが楽しめる本格的RPGを徹底的にチェックだ!

▲主人公クスミダたちが訪れる街や村には、さまざまなタイプの建物や人々が描かれ、ファンタジックな世界観を再現している。

◀危険な冒険を繰り返し、好奇心旺盛な少年は勇敢に成長していく…。ドキドキハラハラのストーリーがキミを待っているのだ。

ここがポイント 昼と夜…2つの顔を持つフィールド!!



◀▲ゲームには時間の概念が存在している。同じフィールドでも特定の時間帯でないと発見できないアイテムも…。

CHARACTER ●キャラクター●

ゲーム序盤から登場する主要キャラクター5人!!

主人公たちは、それぞれ不幸な運命を背負いながらも強く明るく生きていく。序盤から前作『～牙』の12人の勇者が登場するのも、見逃せないポイントだ。

クスミダ

親がわりのトバリとスズメに育てられた、本作の主人公。好奇心旺盛なのはいいが、弟分のクコと好き放題悪さをしている。孤児院育ちの14歳の少年。

カリン

クスミダと同様、孤児の少女。13歳ながら、物事をハッキリ言うタイプで反発心も人一倍強い。クスミダとはついつい言い争いになってしまうことも。

©RIGHT STUFF

STORY ●ストーリー

機械で人々を支配する「マヤ公国」に立ち向かえ!

神に選ばれし12神徒が、全世界を見守っていた前作「～牙」から5万年の歳月が流れた。「アルナム」も今では〝機械〟を駆使して強制的な武力支配を図る「マヤ公国」が台頭し、人々は不安な毎日を送るようになっていた。公国に運命をもてあそばれることに疑問を抱いた孤児院の少年・クスミダは、巨大な悪に立ち向かうべく、仲間たちとともに、壮大かつ未知なる冒険へと旅立つ。再び「アルナム」に平和な日々を取り戻すために……。

◀プロローグでは前作「牙」のキャラのその後をかいま見ることもできる。ファンにはたまらないシーンだ。

▲クコと孤児院を抜け出し、南の街へ。街中でいきなりアヤシイ洞窟を発見したが…。壮大なる冒険は、まだ始まったばかりだ。
◀孤児院では兄貴的な存在のクスミダだが、中身はまだまだ子どものまま。だが、あるできごとをきっかけに、彼は変わっていく。

BATTLE ●戦闘

奥行きを利用した迫力画面が魅力!

フィールド上に見えている敵にクスミダが触れると、戦闘へ突入する。戦闘シーンで特徴的なのは、攻撃時には敵にグンッと接近し、防御時は敵がズンッと迫ってくるという迫力のシステムだ。キャラ全員で行動するという「パーティーアタック」も必見だぞ。

▼街の中でいきなり戦闘になることも。バラの花で攻撃してくるキザな男、モヒカン刈りの兄ちゃんなど、敵キャラもさまざま。

◀数ターンに一度だけ特殊攻撃が可能になる。燃えるように赤く光り輝く剣を握りしめ、敵めがけてジャンプだ!!

▲敵はクスミダの何倍もある機甲兵器がほとんど。接近するとかなりデカイ!

◀敵をやっつけて経験値を稼ぐと、〝格〟(レベル)がアップ。ピースサインがカワイイね。

クコ

クスミダの弟分で、幼いわりにはマセた考えを持つ少年。考えなしに行動するクスミダにあきれている反面、頼もしいとも思っている。〝オタスケNPC〟の1人。

トバリ

前作『牙』で活躍した獣族の1人。鳥に獣化する能力も今はなくし、人間として生きている。ものごとを正確に判断し、孤児たちの信頼を一身に受けている。

スズメ

馬に獣化できる能力を持っていたが、現在は孤児たちのお母さんがわり。気だてが良くしっかり者で、クスミダはほのかに好意を寄せているが、実はトバリの奥さん。

ここがポイント

アイテムキャラクターの「オタスケNPC」は従順な旅のおとも。有効に使おう!

「オタスケNPC」とは、コマンド画面で〝使用〟することができるアイテム扱いのキャラのこと。使用するとHPを回復してくれたり、格安でアイテムを買ってきてくれたりするのだ。各キャラそれぞれ持っている能力は異なるぞ。

◀序盤からクスミダとともに行動する「オタスケNPC」のクコ。他にも、いろんな「オタスケ～」との出会いが、キミを待っている。

そこで耳よりなお知らせ!

キミが考えた「オタスケNPC」がゲームに登場するかもしれない!!

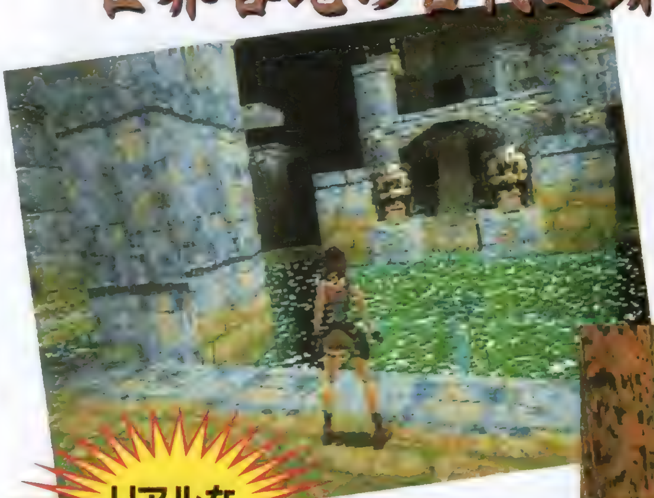
詳しくは…242ページへ!

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

秘宝を求めて世界を駆け巡る——そんなワクワクするような冒険物語をPSで楽しむことができる!

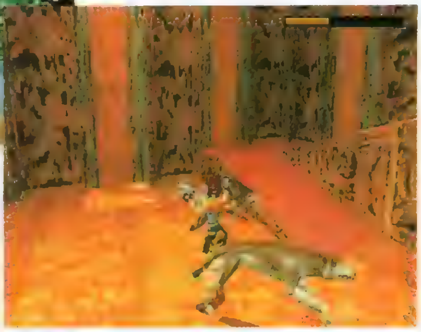
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	97年2月14日		

世界各地の古代遺跡を駆け巡るアクションAVG



リアルな3D空間

「古代遺跡を探検してみたい」。このゲームは、そんな冒険心を満たしてくれるぞ。３Ｄポリゴンで作られた遺跡内は超リアルで、その中をキミは主人公レイラとなって大冒険を繰り広げるのだ。迫りくる敵を倒し、仕掛けられたトラップを解除し、キミは秘宝を手にできるか？



▲▶とにかく遺跡内はリアルのひと言。自由度も高く、いろいろな場所に行くことができるので、本当に冒険しているようなワクワクした気分になってくるぞ。

STORY
冒険の扉が開かれる…

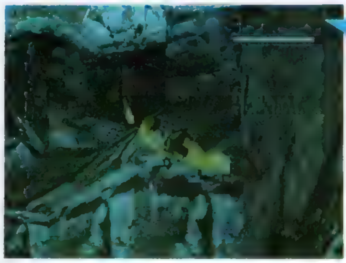
トゥームレイダース（トレジャーハンターのようなもの）であるレイラ・クロフトは世界中の遺跡を発掘し、その報酬で自由気ままな生活を送っていた。そんなある日、レイラはナトラ・テクノロジー社のオーナーであるナトラからインカ遺跡に眠る〝未知のパワーを秘めた秘宝〟を探し出してほしいと依頼を受けた。レイラはすぐに南米・インカ遺跡へと旅立つが、それはこれから始まる大冒険のほんの序章にすぎなかった……。

トゥームレイダース
レイラ・クロフト

イギリスの貴族の娘として何不自由なく暮らしていたが、とある事件がきっかけで閉鎖的な上流階級の生活から逃げ出し、トゥームレイダースになる。

わたしの多彩なアクションを見てね!

プレイヤーの分身となるレイラはとにかくさまざまなアクションを見せてくれる。今回紹介しているアクションの他にも、崖にぶら下がったり、前転して後ろを向いたり、辺りを見回したりもできるぞ（ＰＳ版ではなぜか逆立ちもできる)。操作も簡単なので、すぐ自由にレイラを動かせるようになるから、この『トゥームレイダース』の世界に自然にのめり込めてしまうのだ！



泳ぐ

◀地下水路や滝壺などでは泳ぐことができる。もちろん長時間いると窒息してしまうので、たまに息つぎをしないといけない。

跳ぶ

◀最も基本的なアクション。壊れた橋や川を飛び越えろ！

撃つ

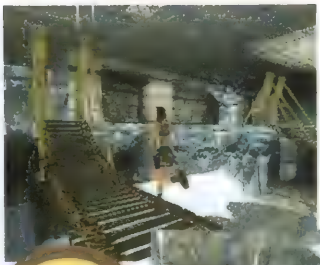
▲使用できる武器はピストル、ショットガンなど全部で４種類用意されている。

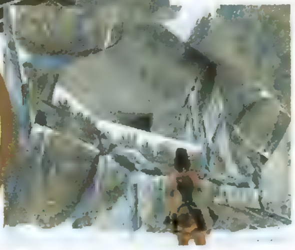
押す

▶石のブロックなどを押してトラップを作動させたりする。また、逆に引くこともできるぞ。

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software,Inc.

最初の冒険の地
インカ遺跡

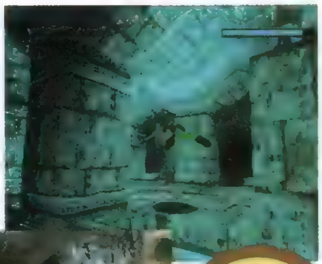




1 洞窟

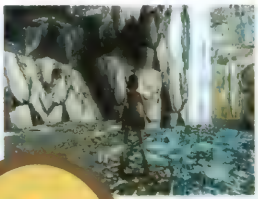
▲▼オオカミやコウモリが徘徊(はいかい)する洞窟。簡単な仕掛けがあるくらいで、練習には最適なエリア。

最初の冒険の舞台となるインカ遺跡は「洞窟」、「ビルカバンバの町」、「未開のジャングル」、「クアロペクの墓」の4つのエリアに分かれている。どのエリアも雰囲気満点！歩いているだけでも冒険しているような気分になって、ワクワクしてしまうぞ。このあとレイラの冒険の舞台はギリシア・ローマ遺跡、エジプトへと続いていくのだ。はたしてキミは秘宝を手に取ることができるか？



2 ビルカバンバの町

▲▼地下水路あり、トラップあり、仕掛けありと、とにかく変化に富んだ町。気を抜くとやられるぞ。



3 未開のジャングル

◀▲なぜかティラノザウルスが出てくるジャングル。このエリアは必見！

4 クアロペクの墓

▶▲さすが遺跡の中枢だけあって仕掛けやトラップがたくさんあるぞ。

行く手を阻む敵たち！

レイラの行く手を阻むのは遺跡のトラップや自然だけではなく、数多くの敵たちがいる。その種類はなんと20近く！　中には一撃で倒されてしまうような超強敵もいるから注意しよう。今回はインカ遺跡で登場する敵たちを紹介するぞ。とくにティラノザウルスは大迫力なのだ！

クマ

◀物陰から突然現れることが多いのでかなり驚かされる。普段は4つ足で突進してくるが、ときおり立ち上がって攻撃してくる。

ティラノザウルス幼児

▲まだ子どもとはいえ攻撃力はオオカミ以上の強敵。動きは速いのだが、やはり恐竜だけに（？）方向転換がかなり遅い。

オオカミ

▲動きはかなり速く、背後に回り込まれたりすると厄介な相手。また、群れで襲ってくることもある。

コウモリ

◀普段は天井に張り付いているが、近づくと襲ってくる。あまり近くだと攻撃が当たらないことも。

迫りくる

◀最初に物陰から出てきたときは、それほど大きくないと思ったが……。

ティラノザウルス！

▶近づいてくるとこのでかさ！ちなみに噛みつかれると一撃でやられてしまうのだ。

くるみミラクル

お気楽ストーリーが魅力のオリジナル魔法少女育成SLGが登場!

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年3月		

RPG感覚の、ほのぼの育成SLG!

ちょっとわがままな12歳の女の子を立派な魔法使いに育て上げることが目的の育成SLGが登場。このゲームは、従来のスケジュール管理型の育成SLGとは違い、主人公を実際に操作し、行動や会話によってパラメータが変化するという、RPGライクなシステムを採用。SLG初心者でも手軽にプレイできるゲームになっているぞ。また、キャラデザインには富士見書房刊「ゆめいろの翼」などで人気の神塚ときお氏を起用。全編通してほのぼのした雰囲気が楽しめるのだ。

◀ゲームはまるでRPGのように進んでいくのだ。

かわいらしいライバルたち!!

アリサ=ルファ=ビンセント

有能な魔法使いだけど、少々自意識過剰気味。くるみにイヤミな態度をとっているが、本当は優しい女の子。

ステラ=シルバムーン

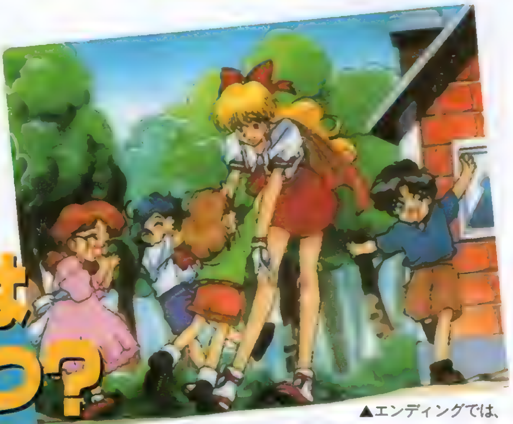
科学万能主義で、魔法が大嫌い。感情の起伏が激しく、また思いつきだけで行動するため失敗も非常に多い。

アヤメ=カミシロ

いつもボーっとしていて、何を考えているのかわからない女の子。オカルトに詳しく、それらを自在に使う。

キミのくるみはどう育つ?

▼魔女っ子のお約束通り(?)使い魔もちゃんといます。名前はタップ=ロッド。説教くさくてシニカルな性格だ。



▲エンディングでは、成長したくるみの姿を見ることができる。もちろんマルチエンディングだ。

▶この辺からもわかるとおり、くるみの性格はお気楽極楽、そしてちょっとわがまま。……大丈夫かな?

くるみ=リトル=レスフィール

特に父親に甘やかされて育ったため、ちょっと甘えん坊でわがままだが、明るく元気で人に好かれやすい女の子。優秀な魔法使いの間に生まれているので、潜在能力は高いはず。

イベント解決方法は1つじゃない!

主人公は見習いの魔法使い。というわけで、このゲームでは魔法がカギになっている。たとえば重い石を動かすイベントに遭遇したら、自分の力をアップする魔法を使うか、石自体を軽くする魔法をかけて切り抜けるかなどプレイヤーが選択できるのだ。

◀ちなみにこれは、くるみとアリサの魔法合戦。こういうときは、やっぱり攻撃魔法が頼りになるね。

©BANPRESTO 1997

こみゅにてぃぽむ

めるへんちっくでらぶりぃなむーどのあくしょんRPGは
しすてむもこりにこっててとってもおくがふかいRPG!!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	フィルインカフェ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	来春予定		

ACTと育成SLGが究極合体したA･RPG!

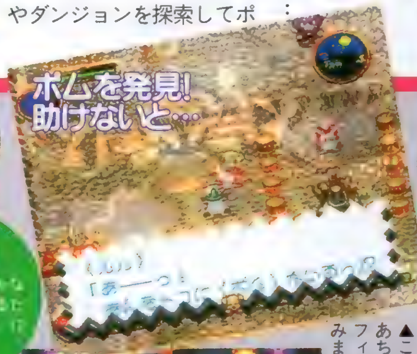
この『こみゅにてぃぽむ』は、アクションと育成シミュレーションの要素が究極合体した、いままでにないタイプのアクションRPGだ。プレイヤーは主人公・ルルとなって、2つの目的を果たしてゆくのだ。1つは、フィールドやダンジョンを探索してポムを助け出していくこと(ACTパート)。もう1つは保護したポムを育成し、ポム自身に「コミュニティ」(いわゆる町のようなもの)を開発させることだ(育成SLGパート)。村人たちや多くの〝じゃまもの〟の手により、退治されそうな珍獣・ポムを、キミの手で守っていくのだ!!

◀スイカのバケモノ(?)との戦闘。さまざまな敵が、ルルの前に立ちはだかる!!

ACTぱあと

捕らわれのポムを救い出せ!

フィールドやダンジョンに捕らえられたポムを助け出すのが、このパートの目的。基本的には、戦闘と謎解きがここでのメインになる。リアルタイム制で行われる戦闘で、注目したいのはルルの攻撃方法。杖で敵を殴ったり、ゲージをタメて魔法を使ったり、ポムを使って攻撃したりと、実に多彩なのだ。また、謎解きもそれほど難しくないのでテンポよく進んでいくパートだぞ。



▲このように、ポムはステージのあちこちで捕らえられているのだ。フィールド、ダンジョンのすみずみまで調べていかないとダメ。

はくりょくのボス戦
▶各ダンジョンの最後にはボスとの一騎打ちが待っている。手強いぞ〜。

◀フィールドにある宝箱には、召喚魔法が使えるアイテムもある。

▶ポムは通常3匹まで連れて歩くことができ、頭をたたくと攻撃もしてくれるのだ。

いったりきたり

育成SLGぱあと

「コミュニティ」を発展させるのだ!

育成SLGパートでは、ACTパートで助け出したポムにエサをやって育成し、〝コミュニティ〟を発展させていくのが目的。ポムにエサを与えると、どんどん頭が良くなって、いろんな能力を発揮するようになるのだ。

◀与えるエサの種類によって、ポムの能力は変化する。とにかく、たくさん食べさせよう。

◀だんだん町らしくなってきた。もっともっとポムを成長させれば、〝国〟を作っちゃう、なんてこともできるらしい。

©1996 Fill in Cafe Co.,Ltd.

レイストーム

3DCGによる演出と独特のシステムがウリのSTGに驚異的な完成度のオリジナルモードが加わった!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年1月10日		

完全移植+α。PS版の全容がついに明らかに!

透き通るようなBGMと、こだわりの世界観で有名なタイトーSTGの業務用最新作がついにPSに登場するぞ。このゲームはロックオンレーザーという独特の攻撃システムが最大の特徴だ。さらに、ステージの随所に用意された数々の迫力ある演出も、PSのポリゴン機能をフルに発揮して完全に再現されている。もちろんPSだけのオリジナル要素も満載なので、業務用をやり込んだ人も買って損はないぞ!

▶ステージ4のボス〝ハンニバル〟の衛星レーザーがプレイヤーに迫る!

レイストーム基本システム

ロックオンレーザーとは

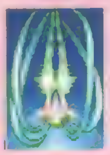
▶一度に何機もの敵機をロックオンすることができる。

◀レーザー発射で一気に敵をせん滅できるのだ。

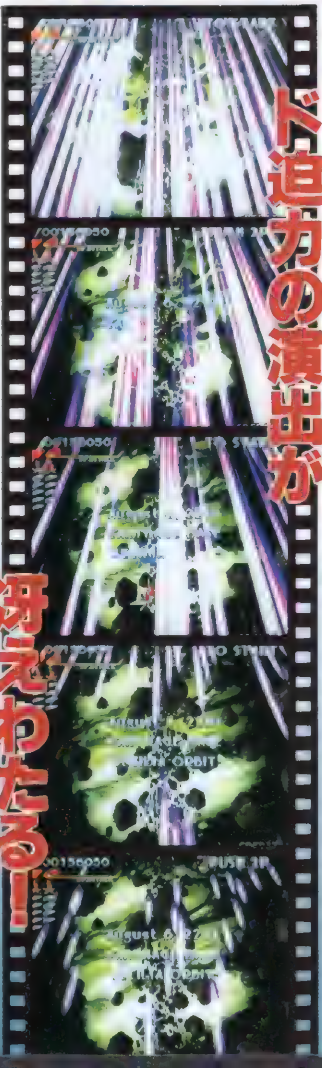
ロックオンレーザーとは、自機前方の照準で捉えた敵機を自動追撃するシステムだ。同時にロックオンできる数には制限があるが、遥か下方の敵機も撃破できるのが最大の魅力。連続ロックオンで点数も倍増するぞ!

▲ロックオンレーザーで敵を撃破すると、画面左上のゲージがたまる。ゲージMAXで、光の嵐のようなボムが使えるぞ。

2タイプの自機特性



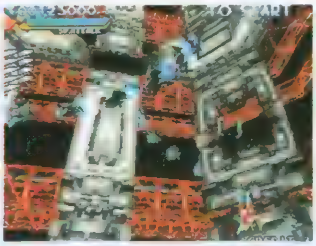
選べる自機は2タイプ。写真左のR-GRAY1は最大8カ所にロックオンできる初心者向けの機体だ。右のR-GRAY2は最大16カ所までロックオンできるが、レーザーの軌跡に癖があって慣れが必要だ。



ド迫力の演出が冴えわたる!

PSオリジナル! ハイグレードなEXTRAモード!

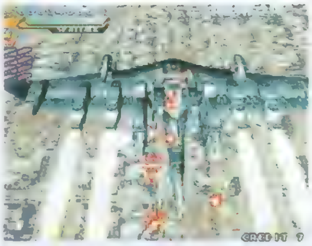
EXTRAモードとは、業務用をさらにパワーアップさせたPSオリジナルのモードだ。業務用をやり込んだ人はカラーリングの違いに気づくと思うけれど、それだけではないぞ。敵の出現、攻撃パターンからグラフィックや演出まで、あらゆる面で業務用を越えているのだ。難易度は若干上がったものの、難しすぎる部分が見直されているので、爽快感もケタ違い!



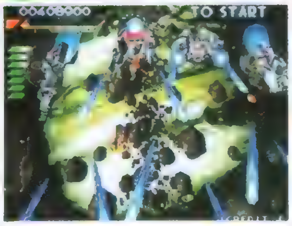
◀まるで「ギャ○ガ」のボーナスステージのような編隊を組む敵機。

新たな兵器がプレイヤーに迫る!

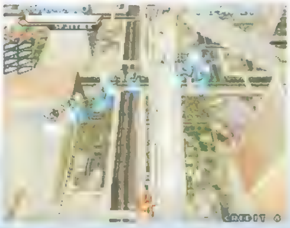
全く新しいザコキャラや、ボスキャラの見たこともない攻撃も増えて、遊び応えも十分。撃ってくださいと言わんばかりのザコ編隊も現れるので、今まで以上に熱い点稼ぎが楽しめるぞ。



▲ステージ2のボス〝ヴェルキンゲトリクス〟。巨大な翼を持つ空中要塞で、誘導レーザーや上下運動でプレイヤーを惑わす。EXTRAモードでは、強烈なバックファイアーまで加わった。



◀ステージ5序盤の小惑星帯。2方向にレーザーを撃つ新たなザコキャラが現れた。



▶ステージが始まってすぐ、いきなり新しい敵キャラが! 点稼ぎにはもってこいなのだ。

エフェクトもパワーアップ

アーケードモードの様々な演出も迫力十分だけど、EXTRAモードはさらに派手になっているぞ。左の連続写真で紹介したワープシーンは必見! 自機が幾筋もの光に包まれていく。

▶ステージ1のボスの爆発シーン。中央に光が集まった後に、すさまじい爆炎が周囲に広がっていく。

気になる移植度は?

業務用を忠実に移植したアーケードモードのできはまさにカンペキ。処理落ちもほとんどないのだ。唯一惜しまれるのは、EXTRAモードのできが良すぎて、アーケードモードが色あせて見えてしまうことぐらい(笑)。

▶どちらのモードでも、ステージごとの難易度設定が可能だ。

©TAITO CORP.1996

底ぬけに愉快でプリティなAVG

魔法少女プリティサミー
—PART1 In the Earth—

ジャンル	AVG
メーカー	パイオニアLDC
発売日	12月20日
価格	¥6.800
対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)

PSの笑いはサミーにおまかせ

▲心優しき姉（笑）羅魅亜の愛情表現？サミーの宿敵ピクシィミサのサポート役、留魅亜の受難の日々は続く…。

▶正義の魔法少女も早起きは苦手。ようやく起きたものの今日も遅刻…。

◀不遇の過去を大声で（笑）独白する羅魅亜。その全てが逆恨みなのは言うまでもない。

パソコン版でもおなじみの、底抜けに愉快でプリティなＡＶＧ『魔法少女プリティサミー』が登場するぞ！　ＡＶＧといってもＴＶアニメを意識したデジコミ調なので、全編にあふれるギャグの嵐を気軽にサクサクと楽しめるのだ。ゲーム中には対戦ＡＣＴライクなミニゲームが随所に用意されていて、物語がグッと盛り上がるぞ。ギャルゲーファンはもちろんだけど、ゲームに「笑い」を求める人にもぜひプレイしてもらいたい１本だ。ＰＡＲＴ２も期待できるぞ!!

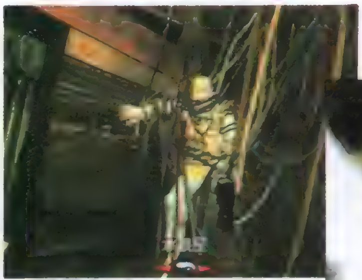
▲砂沙美の○○な寝言に驚く魎皇鬼。彼女を起こすのも魎皇鬼の仕事のひとつ？

三次元迷宮遊戯！　その真実とは？

クーロンズ・ゲート
—九龍風水傳—

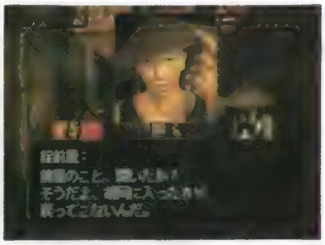
ジャンル	AVG
メーカー	SME
発売日	97年２月予定
価格	¥7.800
対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)

超級風水師となって香港を救え！



▲九龍城内には奇妙なアイテム屋がいくつもあり、「ＪＰＥＧ」により独特な世界観が、実に印象深く描かれている。

▼薄暗い九龍城内を進んでいると、いきなり左右から蒸気が吹き出してくる。この先には一体何があるのか？



▲不気味な雰囲気が漂う九龍城内は錠前屋の言葉から察してかなり危険な所らしい。

突如香港に現れた異界・ネオ九龍城…次第に異化してゆく街並み……陰界と陽界の境界線が曖昧になっていく風景……プレイヤーはその原因を突き止めるべく、風水師となって九龍城に乗り込むという、とても混沌とした雰囲気を漂わせるＡＶＧが登場するぞ。ゲームは大きく分けて、高圧縮画像のＪＰＥＧダンジョンの情報収集パートと、リアルタイムダンジョンの謎に挑むパートからなる。特に、美しいムービーで構成される街中での情報収集は必見だぞ！

生き残りをかけたほのぼの(?)バトル

バトルバグス
—Battle Bugs—

ジャンル	SLG
メーカー	バンタンインターナショナル
発売日	97年３月予定
価格	¥5.800
対応周辺機器	未定

小さなムシたちの熾烈な食料争奪戦！

「バトルバグス」は、登場するユニットがすべて虫という一風変わったリアルタイムＳＬＧだ。彼らが貴重な食料をめぐって台所や庭など様々なフィールドでほのぼのとした戦闘を繰り広げるぞ。一見コミカルな印象を受けるけれど、全56ものシナリオはいずれも手強いモノばかり。登場する虫たちも個性派ぞろいで、戦略性が高くなった。

◀激しい戦場と化したテーブルの上には、どこかで見たような……。

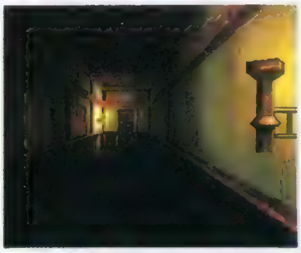
夜の闇に潜む凶悪な罠……

公開されなかった手記
—THE NOTE—

ジャンル	AVG
メーカー	チームバグハウス
発売日	97年１月17日
価格	¥5.800
対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)

呪われた館で待つ死神のワナとは…

「公開されなかった手記」は、行方不明になった高校生を捜して、南欧の古びた館を捜索するオカルト色の強いリアルタイムＡＶＧだ。美しくも恐ろしい館では、様々な神話上の怪物や、数々の凶悪なトラップがプレイヤーを待ち受ける。夜の闇に包まれた館の中、自分で明かりを灯しながらの探索は、今までにない臨場感を味わえるぞ。



◀ろうそくの薄明かりと不気味な影。光と闇の演出が絶妙なのだ。

格闘ファンの度肝を抜く痛快新作！
キミは西洋妖怪に勝てるか!?

水木しげる妖怪戦鬼

ジャンル	対戦ACT
メーカー	KSS
発売日	97年３月
価格	¥5.800
対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)

不気味さあふれる３Ｄ妖怪絵巻！

日本古来の妖怪たちが熱いバトルを展開する異色の３Ｄ対戦ＡＣＴ。『ゲゲゲの鬼太郎』でおなじみの水木しげる氏デザインの妖怪たちが、謎の西洋妖怪と火花を散らす！もちろんキャラが妖怪なだけに、繰り出す技もフツウじゃないのだ。さらに、妖怪たちの声には宮村優子、犬山犬子といった有名声優陣が勢ぞろいなのだ。

◀北国のかわいい妖怪雪ん子と、筋骨隆々の鬼との激しいバトル！

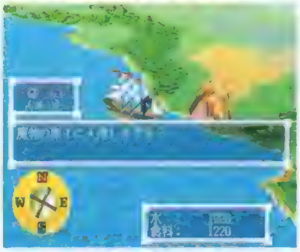
キミの知らない世界が、待っている……

大冒険Deluxe
—遥かなる海—

ジャンル	RPG
メーカー	ソフトオフィス
発売日	97年春
価格	¥5.800
対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック)

大海原を舞台にした一大冒険叙事詩

「大冒険」は、巨大な帆船を駆って無限に広がる海洋を冒険するＲＰＧだ。プレイヤーは偉大な冒険家の息子となり、消息を絶った父を捜して航海に旅立つことになる。３ＤＣＧで描かれる大海原には、想像を絶する海の怪物や、血の気の多い海賊など、様々な障害が行く手を阻む。彼らとの通常戦闘以外にも迫力の艦隊戦が用意されているぞ。



◀頼りになる仲間とともに、大海原海へと旅立つ!!

©AIC/PIONEER LDC,INC・テレビ東京・SOFTX ©AIC SPIRITS "BATTLE BUGS TM" is a trade mark of Epyx SoftWave ©1994 Epyx
©VANTANINTERNATIONAL CO.,LTD ©Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©N.K.SYSTEM ©1997 水木プロ/KSS ©SoftOffice Inc.

ロックマン8 メタルヒーローズ

FCから続く大人気ACTの最新作が登場！　新キャラ、新アクションなど、たくさんの要素が楽しめるのだ！

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	12月17日		

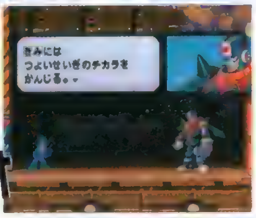
『ロックマン』シリーズの最新作がPSに登場!

大人気ACT『ロックマン』シリーズの最新作がPSに登場！　今回の「8」には、アッと驚く新アクションが満載されているぞ。また、謎のロボット・デューオが登場するなど、とにかく盛りだくさんの内容になっているのだ！

◀ボスロボット・フロストマンとの激闘。その巨体から繰り出されるパンチは超強烈！　素早く背後に回り込め。

謎のロボットも登場!

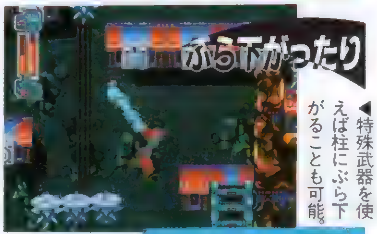
その名はデューオ



◀デューオは宇宙から来た謎の戦士。敵か味方か…!?

新アクションを駆使して戦え!

今回の「8」では、海に潜ったり、特殊武器を使って柱にぶら下がったりする新アクションが追加されているぞ。しかも、STGステージでは、愛犬ラッシュの背中に乗って戦うこともできるのだ。



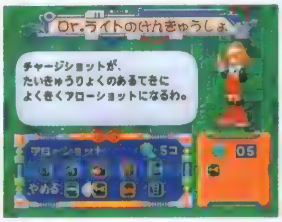
◀特殊武器を使えば柱にぶら下がることも可能。

◀平泳ぎで海中を自在に泳ぐロックマン。

▶STGステージではラッシュの背中に乗って突撃！

ネジを集めてパワーアップ

ステージ中に隠されているネジを集めてライト博士にパーツを作ってもらえば、パワーアップできるぞ。



◀ネジを持って研究所へ行けばパワーアップできるぞ。

ロックマン10周年キャンペーンがスタート！　ロックマン誕生10周年を祝い、96年12月17日から97年12月17日までを「ロックマン 10thアニバーサリー」として、各種記念イベント等が行われる予定。詳しいことはまだ決定していないが、ファンにとってはうれしいニュースだ。

Dr.ワイリーの造りし8体のロボットに挑戦だ

敵は、おなじみ、悪の科学者Dr.ワイリーが放つロボットたち。今回は、これまで以上に個性的かつ強力なロボットがそろっているぞ。果たして、勝負の行方はいかに!?

テングマン

◀もとは台風を人工的に作る実験を担当。かなりの自信家。

クラウンマン

◀サーカス団員のような雰囲気を持つ、超身軽なロボット。

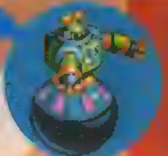
フロストマン

▶地面をはって進むアイスウェーブを武器に戦う砕氷ロボットだ。

グレネードマン

▶破壊が大好きな危険なヤツ。敵を倒すことに喜びを感じている。

アストロマン

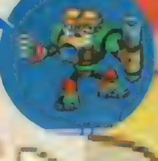


▶もとはプラネタリウムで働いていたロボット。異次元への出入りが自由自在！

ソードマン

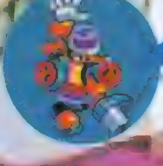
◀博物館から盗んだ剣を使って開発したロボット。剣に炎をまとわせて攻撃してくるぞ。

サーチマン



▶警備ロボットを改造して頭を2つにしたものだが、2つの頭は仲が悪いらしい。

アクアマン



◀水道局で水質管理をしていたロボット。体内にためた大量の水で攻撃してくるのだ。

©CAPCOM CO.,LTD.

リアルなグラフィックがすごい、大迫力の歴史格闘『三國志』の武将となり、愛用の武器で闘うのだ!!

三國無双

ジャンル	対戦ACT
メーカー	光栄
発売日	97年2月28日
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

武将たちの熱きバトルを見よ!!

◀選べる武将は、全部で10人用意されている。いずれも「三國志」で大活躍した武将たちばかりだ。

▲格闘ACTにはつきものの、闘いに勝利したときの決めポーズ。なかなかりりしいね。

▶ジャンプやしゃがみ攻撃など、格闘ACTらしいアクションもちゃんと用意されているぞ。動きも非常にリアルなのだ。

▲3Dポリゴンによってよみがえった武将たちが、滑らかに動きまくるのだ。

「三國志」に登場する人気武将たちが3Dポリゴンキャラになって熱いバトルを繰り広げる、対戦格闘ACTがPSに登場するぞ！ 使用可能な武将・知将は、おなじみの〝関羽〟や〝趙雲〟、〝張飛〟などをはじめとして、総勢10名。各武将の動きは、モーションキャプチャーの使用によって、実にリアルに仕上がっているのだ。また、愛用の剣や槍などを使った「打ち合い」や「連続技」など、『三國志』のキャラらしい、豪快かつ華麗な技の数々が楽しめるぞ。お気に入りの武将を操って、敵を打ち倒すのだ！

スポット君がハリウッド映画の世界を舞台に大活躍!

スポット ゴーズトゥーハリウッド

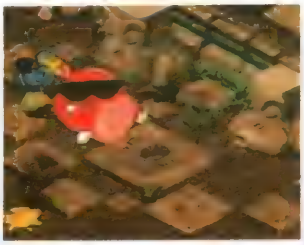
ジャンル	ACT
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	97年1月10日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

スポット君の新たな大冒険!

清涼飲料水「7UP」のマスコット、スポット君を主人公にしたACT。メガドライブなどのハードで発売され、海外でも大ヒットとなった横スクロールACTシリーズの最新作だ。今回のPS版ではクォータービューの視点を生かし、独特の「挙動」がよりいっそう強調されているぞ。アカンベーをしたり手を振ったりするスポット君のアクションがなかなかかわいいのだ。さて、今回の冒険の舞台はハリウッド映画の世界。プレイヤーはスポット君を操り、海賊船や宇宙など、バラエティ豊かなステージを進んでいくのだ。

◀ユニークなキャラクターのスポット君が、クォータービュー視点の画面上をところ狭しと動き回るぞ。

▶登場する敵も、スポット君に負けないくらい非常に個性的でヘンなヤツらばかりなのだ。



▲スポット君は、アカンベーなど、さまざまなアクションを見せてくれる。そのアクションがなかなかかわいかったりするのだ。

▼各ステージには、あっと驚くさまざまな仕掛けがたくさん用意されているぞ。

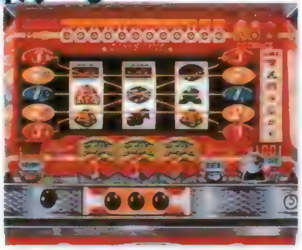
恋愛SLGの要素も加味されたパチスロソフト

オリンピア・山佐 バーチャパチスロII ～実戦! 美少女攻略法～

ジャンル	ETC
メーカー	マップジャパン
発売日	97年2月28日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

女性のグラフィックも楽しめるのだ

パチスロのリアルさを追求して好評を博した「ユニバーサル・バーチャパチスロ」が、パワーアップして帰ってきた！ 選べるモードは、入門・攻略・実戦・対戦の計4つ。パチスロだけでも遊べるのはもちろんだが、実戦モードでは、獲得した服や水着を女性にプレゼントすると、それらを着用した女性のグラフィックを見られるのだ。



◀登場するパチスロ機の中には、人気の「ニューパルサー」も！

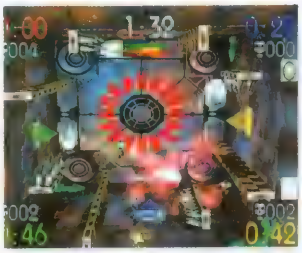
生か死か、それしかない……どんな手を使ってでも生き残るのだ!!

きゅー爆っく

ジャンル	ACT
メーカー	アクティビジョン・ジャパン
発売日	12月27日
価格	¥5,800
対応周辺機器	マルチタップ
	多人数プレイ対応(最大4P)

超過激なサバイバル・ゲーム!

「きゅー爆っく」とは、人間の体に時限爆弾をくくりつけ、くるくると回転する競技場を舞台に行われる、生死をかけた未来のサバイバル・ゲーム。プレイヤーの目的は、敵を倒してクリスタルを奪い、ゴールにたどり着くことだ。ステージは全部で60もあり、実にさまざまなトラップが仕掛けられている。多人数でのプレイが非常にアツいぞ。



◀トラップをうまく利用して、敵にダメージを与えるのだ。

女の子との交換日記……それは青春の思い出

m ～君を伝えて～

ジャンル	育成SLG
メーカー	ネクサスインターラクト
発売日	12月20日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

交換日記が体験できるSLG

女の子との交換日記がメインになっている、新しいタイプの恋愛SLG。プレイヤーは自分を鍛えながら、意中の女の子の情報をサブキャラクターから聞き出しつつ交換日記を交わすのだ。取った行動や交換日記での返答によってエンディングはマルチに変化するぞ。3カ月という短い期間で、女の子のハートを射止めることができるかな？

◀交換日記で親しくなったら、デートに誘って好感度を上げよう。

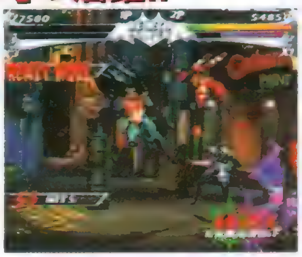
闇の戦士バットマン&パートナーのロビンが大活躍

バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム

ジャンル	ACT
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	97年2月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定
	2P同時プレイ可

大人気の「バットマン」が活躍!!

バットマン&パートナーのロビンが大活躍した映画「バットマンフォーエヴァー」が、ACTになってPSに登場！ 「バットマン」独特の世界を忠実に再現した美しいグラフィックや、多彩なアイテム&ド派手なパワーアップ、かっこいいスペシャルアタックなど、見どころ満載だ。映画に登場したキャラが、ゲームにも多数登場するぞ。



◀2P協力プレイでは、バットマンとロビンになって戦うのだ。

©Virgin Interactive Entertainment(JAPAN),Inc.All rights reserved.The SPOT character is a registered trademark of Dr.Pepper/Cadbury North America,Ins Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises,Ltd.Burst is a trademark of Virgin Enterprises,Inc. ©1997 KOEI CO.,LTD ©MAP JAPAN CO.,LTD.LICENCED BY OLYMPIA & YAMASA ©Activision is a registered trademark and きゅー爆っく is a trademark of Activision,Inc. ©1996 Activision,Inc.All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. All rights reserved. ©1996 NEXAS INTERACT ©1996 DaZZ © DC Bullet Logo,BATMAN and all related characters,names and indicia are trademarks of DC comics. ©1996 All rights reserved. ©1996 Acclaim Entertainment,Inc.Developed by Iguana Entertainment.

ハームフルパーク
HARMFUL PARK

オマケもついてて楽しさ満点のオリジナルSTGは
クオリティもスコアアタッカー大満足のデキなのだ

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	スカイ・シンク・システム	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	97年2月14日		2P同時プレイ可能

楽しい要素がいっぱいつまったコミカルSTG!!

ワクワクドキドキ 6つのステージ

PSオリジナルのコミカルSTGの開発は、ついに最終段階に突入したぞ。しかもここに来て、「ミニゲーム」と「スコアアタックモード」という、ゲーム本編とは別の2つのお楽しみ要素の存在も判明! 超お買い得度の高い1本になりそうなのだ。どちらのモードにも、人気声優の菊池志穂さん(レスカ役)、菅原祥子さん(レモネ役)のボイスがバリバリに収録されているので、ファンは絶対に必聴だ。今回はこの2つの新要素はもちろん、ゲーム本編でキミを待ち受ける6つのステージも紹介していくぞ。要チェック!

STAGE1

▲観覧車や回転コーヒーカップなど、遊園地でおなじみのアトラクションがめじろ押しのステージ。写真のような、カワイらしい敵キャラが、たくさん登場するのだ。

STAGE2

◀ホラーハウスを舞台にしたステージ。ユーモラスなオバケや、恐ろしい形相のモンスターたちが、どんどん襲いかかってくるのだ!

STAGE3

◀戦いの舞台は湖へと移っていく。トリッキーな敵の動きに惑わされないようにネ!

STAGE4

◀ジェットコースターのコースをたどるように展開するステージ。戦艦などの巨大キャラも続々登場するので、ガンガン攻撃しまくらないと撃ち勝てない。夕焼け空もキレイでグー。

STAGE5

▶背景がイチバン美しいのは、このナイトパレードのステージ。でも、後ろから現れる敵は多いし、見とれてるヒマはないんだよね。

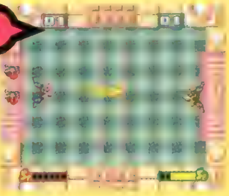
STAGE6

▶この最終ステージでは、いよいよDr.テキーラの巨大基地へと突入。強力かつ愉快な(?)巨大メカたちとの最後の激闘。その結末は…。

ココにも注目! 対戦が熱いぞ ミニゲーム

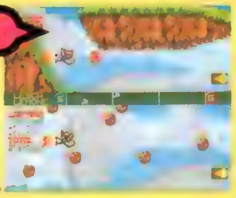
レスカとレモネの2人が大活躍するミニゲームは、なんと3種類も収録されているのだ。すべて対戦型だけど、1人でプレイしても楽しいぞ。

パンチボール



ボールを互いに打ち合う、いわゆるピンポンゲーム。バウンドの角度も計算して打たないと勝てないのだ。

スカイサーキット



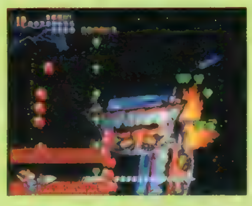
地形の障害を避けつつ疾走する、横スクロールレースゲーム。「ジャングル」、「基地」など6種類のコースを用意。

タンクバトル

4人同時プレイも可能な戦車によるサバイバルゲーム。フィールドも4面あり、COM相手でも熱くなれるぞ。

ココにも注目! STGマニアも満足! スコアアタックモード

ステージは1つだけで、登場する敵も本編に登場したキャラたち。だが、背景や地形、敵の出現パターンは完全なオリジナルになっている。短時間で集中してゲームを楽しみたいときにはうってつけのモードだ。レベル的にもかなりハードなものになっているぞ。



◀パワーアップがほとんどできないのも大きな特徴。

◀▲登場する敵キャラは本編と同じだけど、敵の攻撃は格段に激しくなっている。1ステージだけだが、クリアは激ムズなのだ。挑戦してみない?

©1996 SKY THINK SYSTEM

育てたキャラを使いこなせる革新的なシステム
「メモリーカード・バトル・システム」に注目!

ラグナキュール

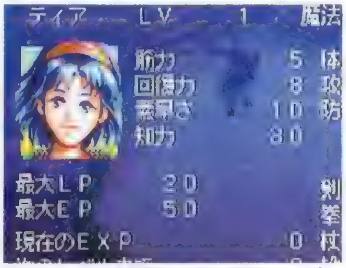
ジャンル	RPG
メーカー	SME
発売日	97年3月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

革新的な「MBS」に注目!

◀フィールドや建物などは、すべてポリゴンで表現されている。実に細かく描きこまれているぞ。

▶主人公を中心に視点を自由に移動させることが可能。建物の裏側なども調べることができるのだ。

▲このゲームには、非常に多くのキャラクターが登場する。自分の好きなキャラを選んで育てることができるのだ。



▲女性キャラも多数登場。魔法が得意なタイプもいれば、男性キャラも顔負けの剣士タイプもいる。

「ラグナキュール」は、ファンタジー世界を舞台に、多数のキャラが活躍するRPGだ。このソフトには「メモリーカード・バトル・システム(MBS)」という革新的なシステムが取り入れられており、メモリーカードにセーブされているキャラを、別のカードに移動させることができる。友人同士でキャラを交換し合うことも可能というわけだ。また、キャラ同士で対戦を行えるシステムも用意されているので、対戦に備えて好みのキャラを育てるという、育成SLG的な要素も楽しめるぞ。

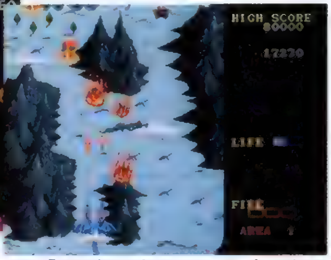
名作をまとめて楽しめるお買い得ソフト

ナムコミュージアム VOL.5

ジャンル	ETC
メーカー	ナムコ
発売日	97年2月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

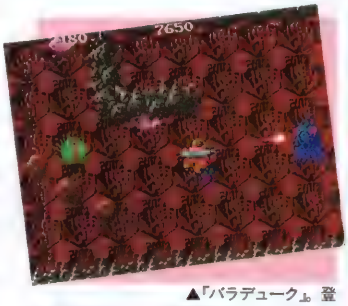
今回も名作がたくさん!

◀「パックマニア」。「パックマン」と同様、パワーえさなども登場するぞ。



▲「ドラゴンスピリット」。ドラゴンとなり、さまざまなエリアを乗り越えていくのだ。

名作がまとめて楽しめるお買い得なソフト「ナムコミュージアム」の第5弾が登場!今回の収録作品は、傷だらけのランナーがひたすらゴールを目指して走り続けるACT「メトロクロス」、世界的ヒット作「パックマン」に高さの概念が取り入れられたACT「パックマニア」、神の子ワルキューレが大活躍するACT「ワルキューレの伝説」、主人公アムルがドラゴンに変身し、魔王にとらわれた王女アリーシャを助けにいくSTG「ドラゴンスピリット」、不気味な雰囲気が話題になったSTG「バラデューク」の5本。どの作品も、アーケード版の魅力が忠実に再現されているぞ。



▲「バラデューク」登場する敵がけっこう無気味だ。

※「ナムコミュージアムVOL.5」の写真は開発中のものです。

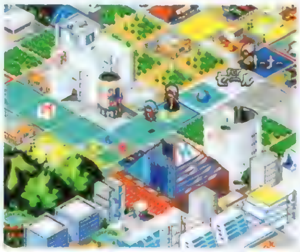
みんなで遊べる、すごろくタイプの"資産増資ゲーム"

えこのKIDS 誰が為に金はなる

ジャンル	ETC
メーカー	TGL
発売日	97年2月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マルチタップ、多人数プレイ可(最大4P)

できるだけ多くのお金を稼ぐのだ!

友人同士で楽しく遊べる、すごろくタイプの"資産増資ゲーム"「えこのKIDS」がPSに登場するぞ。プレイヤーの目的は、サイコロを振って出た目の数だけスクエア(マス)を移動し、イベントの起こるスクエアをうまく利用してライバルよりも多くのお金を稼ぐこと。運を左右する「占いババ」などのシステムがユニークなのだ。


◀かわいいキャラクタがちょこまかと動き回るのだ。

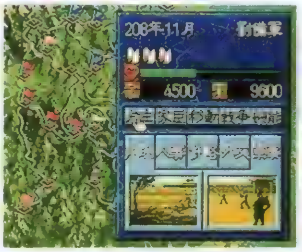
「三國志」シリーズの最新作がPSに登場!
新シナリオ「黄巾の乱」も用意されたぞ

三國志V

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	97年2月14日
価格	¥9,800
対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)

名将となり、中国全土を統一せよ!

さまざまな機種で大ヒットを続けている「三國志」シリーズの最新作「V」がPSに登場する。今回の「V」では、部隊の陣形の設定が可能になっているなど、さらにシステムが強化されているぞ。また、シリーズで初登場の「黄巾の乱」のシナリオも用意され、それにともなって、張角、何進、丁原などの新武将も登場するのだ。



◀基本的なゲームシステムは、これまでの「三國志」と同じだ。

NOW ON SALE
年末年始も新作ラッシュ! チェックするのが大変…
12月13日〜12月26日

この号が発売されている間にリリースされるソフトをまとめて紹介するこのコーナー。まず、12月13日には、「トゥルー・ラブストーリー」「ペブルビーチの波濤PLUS」「ゼイラムゾーン」「ぐーちょDEパーク」「ガイアシード」「ダイ・ハード トリロジー」「ヘヴンズゲート」「HARDBALL 5」「スピードキング」「クロックタワー2」「PRIMAL RAGE」「FORMULA 1」の12本が発売。それから、12月17日には「ロックマン8」の1本、そして、12月20日には、「新SD戦国伝 機動武者大戦」「新SD戦国伝 機動武者大戦 限定版」「ZXE-D」「ダライアス外伝」「首都高バトル外伝」「ガレオス」「実況おしゃべりパロディウス」「ライトニングレジェンド」「永世名人II」「m〜君を伝えて〜」「ありす イン サイバーランド」「ワイルドアームズ」「シムシティ2000」「ウエルカムハウス2」「ソウルエッジ」「ソウルエッジ限定ボックス」「ロジック麻雀 創龍」「闘魂烈伝2」「魔法少女プリティサミーPART1 In the Earth」「3Dシューティングツクール」「ウルトラマンゼアス」「くるくるぱにっく」「DX日本特急旅行ゲーム」「Not Treasure Hunter」の24本が発売される。注目ソフトは、「ロックマン8」「ソウルエッジ」あたりかな? なお、「Virtial Gallop 騎手道」「STREET RACER EXTRA」の発売日が現時点で"12月中"となっているので、次号が発売されるまでの間に店頭に並ぶ可能性もある。念のためチェックしておこう。

総本数	37本
総購入価格	230,100円

©Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©(株)ナムコ ©TGL 1997 ©1997 KOEI CO.,LTD.

LOOK INFORMATION

究極ポリゴン野球『スーパーライブスタジアム』!!

SUPER LIVE STADIUM スーパーライブスタジアム

アクエスが放つ期待の野球ゲームの新情報が到着!! 今回は「エディットモード」の存在が明らかになったぞ。自分だけのオリジナル選手を作って試合に出場することができてしまうのだ!!

スーパーライブスタジアム

ジャンル	SPG	価格	¥5,800予定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月31日予定		2P対戦可

オリジナル選手を作成&登録! 1チームまるごと作ってもOKだ!

なんとチームとキャラのエディットもできちゃうってことが判明した「スーパーライブスタジアム」。今号は、この「エディットモード」について詳しくお伝えしよう。まず「チームエディット」。これは自分だけの先発オーダーをメモリーカードにセーブできる機能だ。毎度毎度変更するわずらわしさがないのだ。

そして目玉の「ネームエディット」は、10人までの選手を作成し、登録することができる。作成した選手全員を同じ球団に登録すれば、オリジナルチームも作れちゃうって寸法だ。もちろん作った選手たちはメモリーカードにセーブできるので、友だちとオリジナルチーム同士で対戦するなんてこともできそうだぞ。

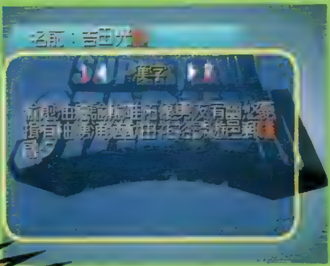
設定可能な項目は右の表のとおり。強い選手ができあがるかどうかは、キミの設定センスしだいだ!!

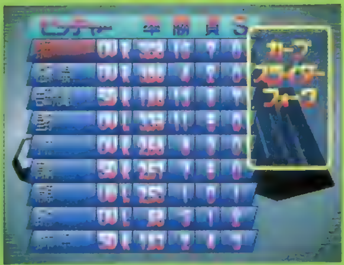
1. 0～99まで背番号を設定。
2. 右打席か左打席かを選択。
3. 右利きか左利きを設定。
4. 体型を3タイプから選択。
5. 木製バットか黒バットかを選択。
6. 肌と髪の色を6タイプから選択。
7. 標準、振り子など7タイプから選択。
8. 外野手向きパワーヒッターか内野手向きアベレージヒッターかを選択。
9. ピッチャーのみ、オーバー、サイド、アンダー、トルネードから選択。
10. 先発、中継ぎ、抑えから選択。

球場は全部で11種類

◀名前こそ変更されているが、ゲームに登場する11の球場はすべて実在のモノにそっくりなのだ。それぞれ特徴があるので、毎回気分を変えてプレイできるぞ!!

▼作った選手には、名前もつけることができるのだ。もちろん漢字だって使えるぞ。





▲先発投手を設定。成績がメモリーカードにセーブされるので、登用時の参考になる。

HOMERUN REPLAY

虹がプレイヤーを祝福!!

ホームランを打った打者がホームインしたあと、別アングルからのリプレイが挿入されるぞ!! 虹を描く特大アーチを見よ!!

C 1997 スクウェア ©スクウェア/SPS

お菓子と、恋と、遊園地。

悪の要塞と化した超巨大遊園地へ突撃!!

敵はコミカルなやつばかり、
彼らのギャグに気を取られるな!!

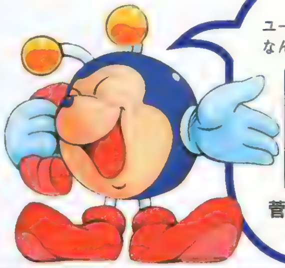
4種類の武器を使い分け、
様々なギミックをかいくぐれ!!

次々と繰り出される巨大兵器、
やばくなったら、スペシャルアタックだ!!

HIGH-BROW GAG & PURE SHOOTING

HARMFUL PARK™

プレイステーション用超ポップシューティング「ハームフルパーク」2月14日発売　標準価格¥5,800(税別)



●菅原祥子さんのゲームソフトインフォメーション開始!●

ユーザーサポート受付時間外にテープで最新情報をご案内する、スカイ・シンク・システム ゲームソフトインフォメーション!
なんと、「ハームフルパーク」レモネ役の人気声優、菅原祥子さんが担当!毎月15日に最新の情報に更新していきます。

ゲームソフトインフォメーション電話番号:06-390-7198
ゲームソフトインフォメーション受付時間:ユーザーサポート受付時間外
ユーザーサポート受付時間は、月~金曜日(平日)の
AM10:00~AM11:45　PM12:30~PM16:30

●菅原祥子さんのラジオ番組大好評放送中!●

菅原祥子さんの人気ラジオ番組「祥子のチョット・CHAT・CHAT」で「ハームフルパーク」最新情報を紹介予定!
福井放送　毎週金曜日　23:30~24:00　　秋田放送　毎週日曜日　24:30~25:00

THINK スカイ・シンク・システム株式会社
〒532大阪市淀川区西中島5-8-3新大阪サンアールビル北館　TEL:06-390-6371　FAX:06-390-6373
●ホームページアドレス　http://www.sts.co.jp/
"PlayStation" は株式会社

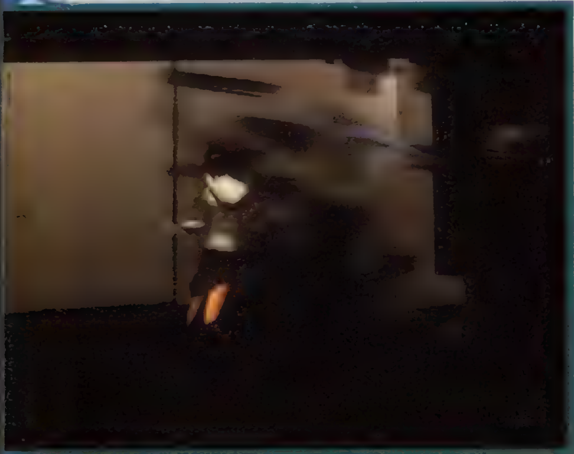
真の恐怖がここに!
ホラー映画のような
身の毛もよだつ戦慄

今回のピックアップソフト

クロックタワー2

これまでに“恐怖”を扱ったゲームはいくつか登場しているが、本当にゲームらしい効果を実現したものは少なかった。しかし、この冬、ホラー映画以上の恐怖が……。

■ヒューマン■AVG■¥5,800■12月13日(発売中)■メモリーカード(3[illegible])

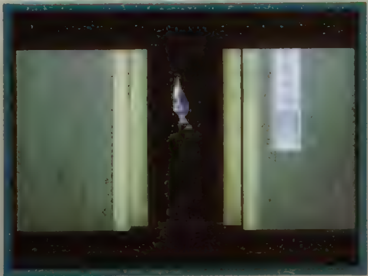


殺人鬼復活!!

シザーマンの悪夢、狂気が再び…

巨大なハサミで人を斬り殺すことに悦びを感じる、狂気の殺人鬼・シザーマン。彼の魔の手から逃れるのが、このゲームの目的だ。ところがそこは恐怖の殺人鬼、神出鬼没で気が抜けないのだ。この辺がホラー映画っぽいところで、主人公に襲いかかるシザーマンの恐怖を存分に楽しめる(?)。さらに、このゲームは映画と決定的に違い、主人公の運命を自分で変えていくことができる。悪夢から抜け出すことができるかどうか、それは観客でありプレイヤーでもある、キミ次第なのだ。

触れてはならない禁忌に



◀突然襲いかかられても、冷静に対処する。……そんなことが簡単にできるようなら、苦労はないんだけどね。

触れてしまうこともまた狂気の所業

▲シザーマンに襲われると、クリックできるポイントが極端に減る。なんとかして撃退しない限り、その状態が続くのだ。

SFC クロックタワー事件

生き残った少年と少女

孤児院で育てられたジェニファーは、「クロックタワー」と呼ばれる洋館におびき寄せられ、シザーマンという狂気の殺人鬼に襲われるが、最終的にはなんとか彼を撃退し、屋敷からの脱出を果たす……と、ここまでが前作、SFC版のストーリー。ところが、実は彼女の他にもう1人、エドワードという少年がこの事件に関わり、そして生存していたのだ……。

1996.12.13(Fri)
13日の金曜日

PSに惨劇の幕が上がる…

©HUMAN 1996

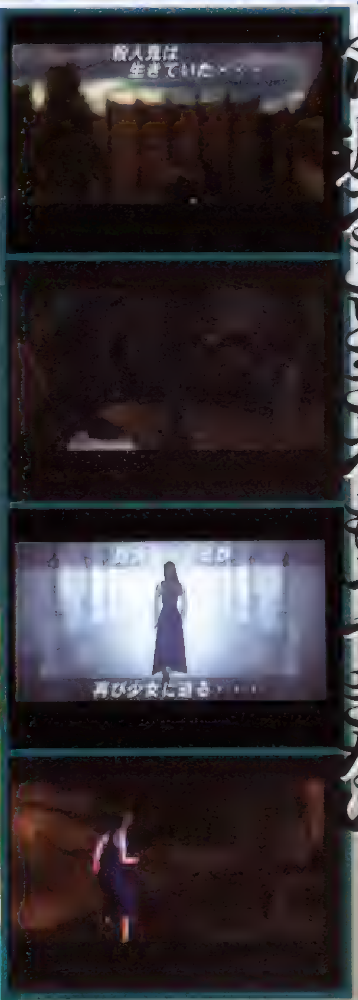
リアルタイム・アクション・2人の主人公
独特なシステムの中でキミは生き残りをかけて…

基本的に、ゲームは画面中のポイントをクリックすることで進行していく。このゲームシステムにより、３Ｄ視点のリアルタイムＡＶＧにありがちな操作の煩雑さは、一切なくなっているぞ。反射神経などもあまり必要としないので、誰でも楽しめるようになっているわけだ。それでは緊張感にかけるのではないか？という危惧もあるかもしれないが、心配は無用。主人公がなんらかのピンチに陥ったときに発動するＲＳＩシステム（ボタンを連打することによってピンチを免れられるのだ）により、盛り上がるべきところはバッチリ盛り上がってくれる。また、ストーリーの進め方によって主人公が変わるときもあり（ホラー映画でも、誰かが狙われているときはその人をメインに映すよね）、ストーリーにより強い臨場感を持たせているのだ。

戦慄

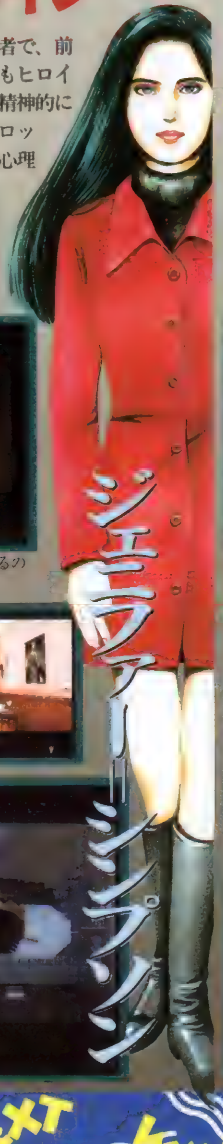
▲迫るシザーマンの魔の手から、キミは逃れることができるか!?

ふり返ることさえ、もうできない…



超常現象に強い物語のヒロイン

〝クロックタワー事件〟の生存者で、前作のヒロイン。もちろん、今回もヒロインだ。その生い立ちのせいか、精神的にタフで逆境に強い。現在は〝クロックタワー事件〟を担当した犯罪心理学者のヘレンに引き取られ、平和に暮らしている。だが、再び現れたシザーマンにより、またも恐怖の渦中へと……。



▲クロックタワー事件。その全容を知るのは、彼女のみ……!?

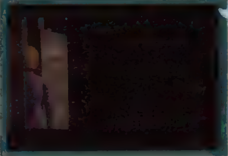
▶ヘレンと共に、現在は平穏な日々を暮らしていたのだが。

▼過去にシザーマンと対決していたこともあり、対応は冷静!?

ジェニファーの保護者

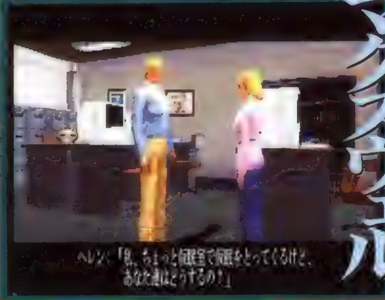
ジェニファー・バーツ研究室所属の助教授。ストーリーの展開によっては、彼女が全編を通してのヒロインになることもアリ。〝クロックタワー事件〟の心理学方面からの調査を担当し、ジェニファーの保護者となっている。再び現れたシザーマンは、彼女にもその狂気の刃を向けるのだ。

▲保護者として、ジェニファーを見守る。彼女にとっては大切な家族なのだ。



▶研究室で仕事をしているときに、忌むべき出会いが！

▼ジェニファーとヘレンは、基本的に別のストーリーをたどる



予告編
『クロックタワー2』体験版プレゼント

この「クロックタワー2」の体験版を、30名の読者にプレゼント！　もう発売になってはいるんだけど、購入を迷っているキミは、この機会にぜひ体験して、このゲームの魅力に触れてもらいたい。プレゼントの詳細は、P203でチェックしてね。

▲これが体験版のパッケージ。通常版とほぼ同じなので、店頭ですでに目にした人もいるかな？

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

11月4日〜11月17日

売り上げTOP20に、なんとなく「いい感じ」で新登場タイトルが入ってきた。11月前半のキーワードは「いい感じ」なのか!?

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	アークザラッドII SCE/11月1日/RPG/31279
2	—	ナムコミュージアムVOL.4 ナムコ/11月8日/ETC/10725
3	5	アークザラッド SCE/7月12日(BEST)/RPG/9703
4	—	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル/11月15日/PZG/7582
5	2	ヴァンダルハーツ コナミ/10月25日/S・RPG/4415
6	—	ワイプアウトXL SCEI/11月8日/RCG/3960
7	—	はるかぜ戦隊Vフォース ピング/11月15日/SLG/3948
8	3	オウバードフォース バンダイ/10月25日/SLG/3889
9	4	スターグラディエイター カプコン/10月25日/対戦ACT/3237
10	6	女神異聞録ペルソナ アトラス/9月20日/RPG/2573
11	12	ギャロップレーサー テクモ/9月27日/SPG/2400
12	11	COOL BOARDERS ウェップシステム/8月30日/SPG/2254
13	8	フィッシュアイズ パックインソフト/10月10日/SPG/2243
14	9	バイオハザード カプコン/3月22日/AVG/1951
15	15	ストリートファイターZERO2 カプコン/8月9日/対戦ACT/1754
16	7	童夢の挑戦 F1GP NIPPONの挑戦 OZクラブ/10月25日/SLG/1740
17	—	BELTLOGGER9 元気/11月15日/STG/1625
18	16	ワールドスタジアムEX ナムコ/7月26日/SPG/1574
19	14	スマッシュコート ナムコ/9月6日/SPG/1449
20	—	拳聖〜キング・オブ・ボクシング〜 ビクターソフト/11月15日/SPG/1302

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア/1月31日/RPG/8345
2	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト/12月27日/S・RPG/5714
3	5	プリンセスメーカー ゆめみる妖精 SCE/1月予定/SLG/3609
4	7	同級生2 バンプレスト/2月予定/AVG/3306
5	3	バイオハザード2 カプコン/3月予定/AVG/2782
6	8	闘神伝3 タカラ/12月27日/対戦ACT/2556
7	4	サガ フロンティア スクウェア/春予定/RPG/2255
8	—	リアルロボット戦線 バンプレスト/3月予定/S・RPG/1654
9	12	ドラゴンナイト4 バンプレスト/2月予定/SLG/1353
10	9	マクロス DIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル/2月予定/STG/1278
11	13	ワイルドアームズ SCE/12月20日/RPG/1203
12	18	魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth パイオニアLDC/12月20日/AVG/1187
13	11	ソウルエッジ ナムコ/12月20日/対戦ACT/1128
14	—	ありす イン サイバーランド グラムス/12月20日/AVG/1053
15	10	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア/春予定/S・RPG/1004
16	14	BASTARD!!—虚ろなる神々の器— 集英社・セタBASTARD!!製作委員会/12月27日/RPG/977
17	16	テイルズ オブ デスティニー ナムコ/97年予定/RPG/851
18	—	同級生麻雀 アローマ・ユーメディア/1月10日/ETC/827
19	15	ダービースタリオン(仮) アスキー/春予定/SLG/641
20	17	セイバーマリオネットJ BATTLESABERS バンダイビジュアル/未定/対戦ACT/501

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	2	女神異聞録ペルソナ アトラス/9月20日/RPG/6938
2	1	ときめきメモリアル〜forever with you〜 コナミ/95年10月13日/SLG/5666
3	3	バイオハザード カプコン/3月22日/AVG/3700
4	—	アークザラッドII SCE/11月1日/RPG/2091
5	6	鉄拳2 ナムコ/3月29日/対戦ACT/2081
6	5	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト/1月26日/S・RPG/1872
7	13	ストリートファイターZERO2 カプコン/8月9日/対戦ACT/1599
8	10	サイキックフォース タイトー/10月4日/対戦ACT/1120
9	11	アークザラッド SCE/95年6月30日/S・RPG/979
10	8	NOëL(ノエル) パイオニアLDC/7月26日/ETC/814
11	12	ヒロインドリーム マップジャパン/10月10日/SLG/767
12	17	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス/95年12月29日/SLG/743
13	—	リッジレーサー ナムコ/94年12月3日/RCG/721
14	7	幻想水滸伝 コナミ/95年12月15日/RPG/695
15	9	ポポロクロイス物語 SCE/7月12日/RPG/602
16	18	あすか120%スペシャル BURNING Fest ファミリーソフト/3月22日/対戦ACT/584
17	4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ/9月27日/PZG/560
18	15	ポリスノーツ コナミ/1月19日/AVG/535
19	—	KING'S FIELD III フロム・ソフトウェア/6月21日/RPG/444
20	19	スマッシュコート ナムコ/9月6日/SPG/411

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名
1	1	サクラ大戦
2	2	スレイヤーズ
3	3	ドラゴンクエストシリーズ
4	4	X-MEN VS STREET FIGHTER
5	6	新世紀エヴァンゲリオン
6	7	魔装機神
7	5	ラングリッサーシリーズ
8	12	天外魔境シリーズ
9	10	聖剣伝説シリーズ
10	11	ファイアーエムブレムシリーズ
11	16	ワンダープロジェクトJシリーズ
12	—	電脳戦機バーチャロン
13	9	ダンシングアイ
14	13	下級生
15	14	サムライスピリッツ天草降臨
16	15	ブルーブレイカー
17	18	不思議のダンジョンシリーズ
18	19	バーチャファイター3
19	17	機動戦士ガンダム外伝 戦慄のブルー
20	—	イースシリーズ

ランキング・チェック!!

やはり第1位の座を守った『アークザラッドII』。ま、それは当然として、そのこと自体よりも、BESTの前作が第3位に喰い込んできていることに驚かされる。セーブデータ継承がそれほど強くファンにアピールしたのだろうか? RPGだけに限らず、今後のシリーズものソフトに1つの方向性を指し示す結果となったことは間違いないだろう。それ以外にも期待の新作タイトルが確実に売り上げランキングに入ってきていることが、今回の特徴である。気になったことといえば、PS特有のライトユーザー層にかなりアピールするのではないかと思われた『ぷよぷよ通』が、意外に低調な結果に終わったこと。タイトル自体の人気から考えれば、もう少し上を狙うことができたような気もするのだが……。やはり、そろそろ『通』でひっぱることのできる限界を越えているのだろうか。新作に期待したい。その他には、前評判ランキング第8位に入った新発表タイトル『リアルロボット戦線』に注目したい。発売目前の『新スーパー』に引っ張られたか、ゲーム内容が完全には明かされていないにもかかわらず、この高人気である。今後に期待したい。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回の移植化計画は、現在アーケードで大人気の対戦格闘「わくわく７」です。サターンに移植されるのなら、PSにだって移植してほしいのです。うんうん、そう思うでしょ？　ねぇ。

©1996 SUNSOFT

『わくわく７』をPSにしてください

超がつくほど個性的なキャラばかりが集まった対戦格闘が、今回移植希望している『わくわく７』です。個性的なのは、なにもその容姿だけではありません（このページのイラスト参照)。とにかく各キャラの必殺技が個性的なのです。味方をブン投げて敵にぶつけるキャラもいれば、ミサイルを撃つキャラまで……こんなんで対戦が成り立つのでしょうか(笑)？　成り立っちゃっているんですよ。これが、このゲームのすごいところなんです。ほんと。

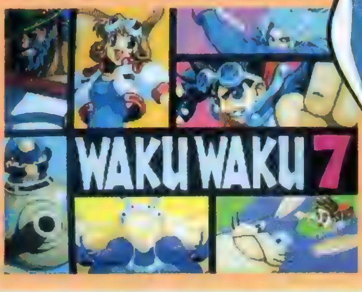
▲こんなケモノも『わくわく７』。世も末です(笑)。女の子乗ってるし。

▶ケモノの名前は「まるるん」。トテトテ走ります。乗ってる女の子は六条麦ちゃん。へん(笑)。

『わくわく７』とは…？

わくわくシティのわくわく公園に眠る伝説……それは７つの「わくわくボール」をすべて集めれば、何でも願いがかなうというもの。ひょんなことから、わくわくボールの１つを手に入れた７人（ケモノや機械もいますけど・笑）は、それを賭けて熱い闘いを繰り広げるのです！　…なんか「ドラ○ンボール」みたいですが(笑)、こっちはわくわくしてますからよしとしましょう。よし！

さて、このゲームは攻撃や防御をすることによって「わくわくゲージ」というメーターが溜まっていき、満タンまで溜まると「わくわくパワー」というものが１つチャージされます。このパワーは、そのときに持っているボールの数だけチャージ可能。そして、このパワーを消費して使う技が「ドキドキアタック」、「ハラハラアタック」なのです。前者は、各キャラが１～２つ持っている必殺技、後者は各キャラが１つずつ持っているガード不能技。ちなみに１回使用するとわくわくパワーが１つ減ります。つまり、ボールを多く持っているほど有利に闘えるワケですね。しかし、何回文中で「わくわく」という言葉を使ったんでしょ(笑)？

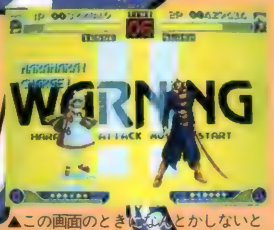


▶説明しよう！　「わくわく７」とは、これらのキャラがわくわくしているから「わくわく７」なのだ！　意味なし。

もしもPSになったら…

キャラクター　やはり、世に対戦格闘がこれだけ発売されていると、登場キャラが７人というのはさみしすぎます。いくらタイトルが『わくわく７』といっても。ここは、ぜひ登場キャラを増やしてほしいですよね。別に隠しキャラでもいいですし、いざとなったらタイトルを『わくわく20』とかにもできるじゃないですか(笑)。もちろん新キャラは、わくわくするような人にしてください。やはり、わくわくするのがこのゲームの売りなのですし。あ、別に人じゃなくてもいいです。

システム　このゲームの売りとなるシステムは、やはりわくわくパワーを使ったドキドキアタックとハラハラアタックです。そこで、PSでは、ハンディとしてわくわくボールの数やゲージの溜まりやすさを調整できるようにするとよいのでは？　これで初心者と上級者が闘っても、そこそこいい勝負ができる思うのですが。あとは、ティセ(左のイラストのキャラ)が投げるアイテムを８種類からイッキに16種類くらいに増やすってのもいいかもね？　こうやって、チョコチョコ変えていくだけでもゲームバランスが変わりますから、アーケードをプレイした人でも新鮮な気持ちでプレイできますしね。このチョコチョコ変えたモードとオリジナルモードをつければ、もうPS版はバッチリですよ。そう思いますよねぇ？



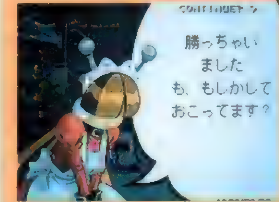
▲この画面のときになんとかしないとハラハラアタックが炸裂します！

そして移植の可能性は？

はいっ、それでは『わくわく７』がPSに移植されるかどうか、サンソフト／開発の植田祐一氏にコメントをお聞きしましょう。

「『わくわく７』本来の楽しさ、おもしろさはPSでは表現しきれないので、移植は考えていません。ごめんなさい」

う～ん、たしかにPSは「わくわく７」みたいな２Dモノって得意じゃないですけどねぇ。でも「ギャラクシーファイト」だって２Dでしたけど、PSで発売されたじゃあないですか。なんとかサンソフトさんの技術力でなんとかなりません？　がんばって作っていただければ、実現も可能だと思うのは素人の考えなんですか？　いやしかし、サンソフトさんといえば「おーちゃんのお絵かきロジック」も発売していらっしゃいますし……あ、これは格闘ではありませんでした。すみません。とにかく、全国のファンが移植を待っているんですよ。お願い♡



▲いえ、怒りませんから移植してください。…ダメですか？　怒ってます？

こんなところにまで登場の移植化担当です。さて電撃ＰＳ35号の当コーナーで移植希望をした「ワンダープロジェクトＪ２」ですが、この記事の掲載後、発売元のエニックスさんに問い合わせが殺到しております。「ワンダープロジェクトＪ２」は、同記事内に「現状はないでしょう。今のところ移植予定はありません」との回答が掲載されており、現状はそれ以上でもそれ以下でもありません。ですので、くれぐれも直接問い合わせたりはしないでくださいね。お願い♥

ハガキをください　移植化担当でございまーすっ。♪お魚くわえたドラネコを追いかけて、ハガキを待ってる陽気な担当～。……なんとなく歌ってしまいました。すみません。当コーナーでは、みなさまの移植希望ハガキをお待ちしております。なぜならハガキがたくさん（1,000枚単位）集まったら、メーカーにも持っていって「こんなにハガキあるから移植してぇん♥」と交渉するからなのです。だ・か・ら、ちょうだいませ。ハガキ。ね？　イラストハガキはP.168からの４色奴隷をご覧ください。

アルナムの翼

キャラクター募集

主人公の冒険を助けるキャラ「オタスケNPC」を大募集!

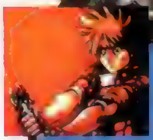
ファン待望のRPG『アルナムの翼』を開発中のライトスタッフが、ゲーム中に登場するサブキャラクター「オタスケNPC」のアイデアを大募集する。採用(3〜5点を予定)されると、本作品のPSソフト&豪華関連グッズが贈られるとともに、なんとスタッフロールに名前が載っちゃうのだ。しめ切りが近いので、以下をジックリ読んで、急いで送ろう!!(発表は本誌にて予定)

◀キミの考えたキャラを、木村明広先生がデザインする!! 夢のような話です…。

応募要項

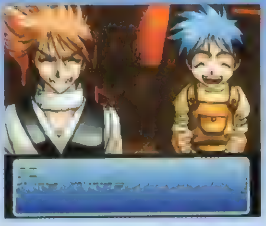
官製ハガキの表面には、次のあて先と住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を、裏面には、キミが考えた「オタスケNPC」の①イラスト(なくても可。カラーイラスト大歓迎!)、②名前、③性格や生い立ちなどの簡単なバックグラウンド、④効能(アイテムとして使用すると、どんな効果があるのか)、⑤パーティと出会うときの条件やシチュエーションの設定案……以上をすべて明記。応募は何作品でも可(ただしハガキ1枚につき1作品)です。■あて先:247ページの"おたよりのあて先"「アルナムの翼」オタスケNPC係

しめ切りは1月8日必着!!



「オタスケNPC」っていったいナニ?

「オタスケNPC」とは、出会って仲間にすると、その後の冒険を助けてくれるというサブキャラ(ノンプレイヤーキャラクター)のこと。ここでは"アイテム"と同じで、使用するとHPを回復してくれるなどの"効能"があるのだ。しかも性格やバックグラウンド、主人公たちのパーティと出会うときのシチュエーションまで設定されていて、ストーリー的にもその役割はとても重要。P.225も参照してみてね。



▶HPを回復してくれる「オタスケNPC」のクコ(右)。冒険に役立つ"アイテム"を考えるつもりで、独自のキャラを考えてみよう。

The Band of Fighters

バンド結成!

文字どおり"最強"のバンドが音楽業界になぐり込みをかける!!

衝撃の事実が発表された! あのSNKが誇る人気キャラクター5人がバンドを結成、来年1月18日(予定)にアルバムデビューするというのだ。そのバンド名は、「BOF - The Band of Fighters -」。メンバーは、麻宮アテナ、草薙京、八神庵、ナコルル、テリー・ボガードといった、SNKキャラの中でも、とくに熱狂的ファンを持つ格闘家たちだ。まずは、12月20日(金)に茨城県土浦市のネオジオワールドにて、デビューイベントが開催される(等身大ロボットが迫力の生演奏!)。コイツは要チェックだぜ!! ◎問い合わせ…06-339-0110(SNK)

ホリ電機

新製品

PSライフを楽しくする3つのニューアイテムが発売中!

人気のPS周辺機器を数多く発売しているおなじみホリ電機から、これまた"使える"新製品が3種類も発売されたぞ。待望の片手グリップ型コントローラに、コマンド機能充実のジョイスティック、5種類のカラータイプが選べる純正形状のコントローラと、PSユーザーなら持っておきたいモノばかりなのだ。それぞれの特徴を詳しく紹介していこう。

1 片手でグリップ、ラクラク操作!

グリップコントローラPS

PSユーザーにとっては待望のコントローラの登場だ。見ての通り片手でグリップできるのだが、コンパクト設計なのでとっても握りやすくなっているというのが大きな特徴。RPG、AVG、SLGなどで、マッピングしながら、または攻略本をめくりながらプレイするのに超便利! 低価格(¥2,500税抜)も魅力だね。

2 コマンドポン!のスグレモノ

コマンドスティックPS

対戦ACTに最適!! わかりやすい液晶表示を見ながら、カンタンにコマンドの登録や編集ができるのが、この「コマンドスティックPS」だ。最大32種類のコマンドが登録可能で、常時16種類のコマンドをボタン1つで呼び出すことができる。操作感もボディの頑丈度もアーケードそのままだぞ。(¥6,980税抜)

3 "色"いろ選べるコントローラ

ホリパッドPS

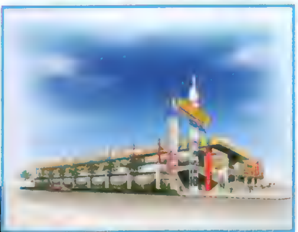
写真のグレー、ブラック、ホワイト、ブルーと、内部が透けて見えるクリア(透明)タイプ、あわせて5種類のボディカラーが揃っている。基本的には、純正コントローラと同形状・同機能だけど、✚キー部分はより使いやすいものに改良されているぞ。気分を変えてプレイしたいアナタにオススメ。(¥2,000税抜)

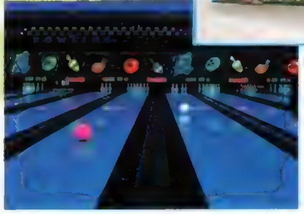
ネオジオボウル金沢八景

アミューズメントスポット

「ネオジオボウル金沢八景」が横浜にオープンするぞ!

ボウリング場に、最新体感マシンなどのアミューズメントコーナーを併設したという「ネオジオボウル金沢八景」。まず注目なのは"コズミックボウル"だ。毎晩、ある時間帯になるとボウリング場の照明が消され、ボール、ピン、レーンが色とりどりに美しく光りだすのだ(下の写真)。ボウリングが苦手なキミにも、ぜひ体験してもらいたいぞ。この他、TV番組でもおなじみの"ウルトラ電流イライラ棒"や、72インチの大画面で味わう世界最新のマシンシミュレーター"MF X 2000"など、魅力的なアトラクションがいっぱいなのだ。





◎場所:神奈川県横浜市金沢区泥亀2-13-1 八景京急ビル2F (京浜急行線・金沢八景駅or金沢文庫駅から徒歩10分、国道16号線沿い)/オープン予定日:12月20日(金)/問い合わせ:06-339-0110(SNK)

バーチャルアイグラス

新製品

大画面と迫力サウンド興奮のバーチャル機器!

これぞホンモノと呼べるバーチャルリアリティ機器がついに登場した!! その名は「バーチャルアイグラス ビデオ版」。頭に装着するタイプのディスプレイで、80インチの大画面をド迫力のサウンドと映像で体感することができるのだ。もちろんPSをはじめとするゲーム機、TV、ビデオ、LD・VCDプレイヤーなどのあらゆるAV機器に接続が可能なので、楽しみ方はいろいろ考えられそうだ。230gという超軽量で、装着感もとても快適だぞ。

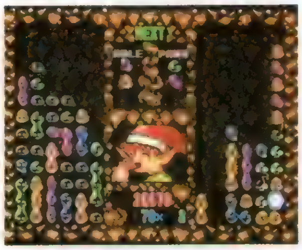
◎発売日:東京・秋葉原にてすでに発売中(今後 全国的に展開予定)/オープン価格:¥54,800前後/発売元:バンデルスター(株)/問い合わせ:03-3273-8092

ぷよぷよ通 決定盤

イベント

初代栄冠は誰の手に? PS版ぷよ大会開催!

「'96PSぷよマスター大会」が、12月22日(日)、東京・渋谷区恵比寿の"EBIS303"にて開催される! ①一般、②レディース、③ジュニア、④コスプレの4大会が行われ、一般大会優勝者は、来年3月30日の「第3回全日本ぷよマスターズ大会」本選に初代PSぷよマスターとしてシード出場できるのだ。参加希望者は、ハガキに住所、氏名、生年月日、職業または学校名、郵便番号、参加希望大会(①〜④のうちの1つ)を明記して、下記のあて先まで。先着順(参加は2,000名まで)なので急げ!!



◎あて先:〒732 広島県広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング 株式会社コンパイル 「PSぷよマスター大会」参加希望DPS係

▶▶▶POWERチェック

あの「東京ゲームショウ」がはやくも来春、開催決定!!

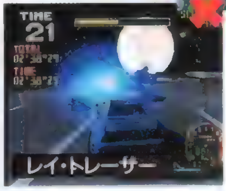
今年の夏休み最大の話題となったあの「東京ゲームショウ」が来春、一段とパワーアップして帰ってくる。正式名称は「東京ゲームショウ'97・春」。4月5日、6日の2日間、前回同様、有明の東京ビッグサイトにて開催されるのだ。混雑緩和のため、会場は前回の1.5倍ほど広くなるし、小学生以下の入場料は無料に。その他、あらゆる点で、より一層楽しいイベントにするための改善が図られているのだ。大いに期待して春を待っていよう!

▶大好評だった前回以上に盛り上がることは間違いない。気になる前売り券(¥800)は来年2月22日より発売(当日券は¥1,000)。続報を待て。

レイストーム×レイ・トレーサー
キャンペーン
特製のオリジナルCD-ROMがなんと先着10,000名に当たるのだ!

１月10日発売予定の『レイストーム』と１月17日発売予定の『レイ・トレーサー』。この２本の発売にあたり、「ＲＡＹ・ＲＡＹキャンペーン」が行われるぞ。『レイストーム』に付いている応募ハガキに、『レイ・トレーサー』に付いている応募券を貼って、発売元のタイトーに送ると、先着10,000名に特製オリジナルの「ＲＡＹ－ＲＡＹ ＣＤ－ＲＯＭ」が当たるのだ。ＣＤの内容は、両ソフトの設定資料、ＣＧモデル、ＢＧＭ、パソコン壁紙など。ＰＳで使用可能なので、どしどし送レイ・レイ！

▲アーケードで大人気を博したロックオンＳＴＧ。飛行形態からロボットへ、なめらかな変形にも注目。



◀ＲＣＧではない!! 敵や障害物を体当たりで撃破して爆走するという、ドライブＡＣＴなのだ。

プレコマンダー
新製品
キミのコントローラがコレ１個でバージョンアップ!!

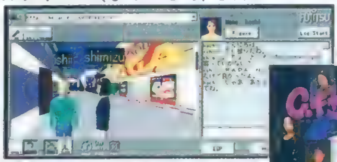
とてもお手軽で、ちょっと変わったＰＳ周辺機器が登場したぞ（12月13日発売）。「プレコマンダー」というこのアイテムは、円形をした✚キー部分単体のもの。使用すると、①操作がグーンと楽になり、②コマンドが入れやすくなり、③指が疲れたりすることもなくなり、④指先の保護にもなるというスグレモノだ。２個入りで￥480（税抜）という安さだし、試す価値アリ!!

▲新しいタイプの純正コントローラ用アダプターだ。 ◎販売元：（株）さくら堂／発売元：ＷＡＯＮ

▶キャップのように、純正コントローラの✚キーにカポッとかぶせ、強力両面テープで接着し使用する。一度使うとヤミツキになるかも？

CyberCity'96
プレゼント
話題の仮想都市にアクセスできるチャンス!!

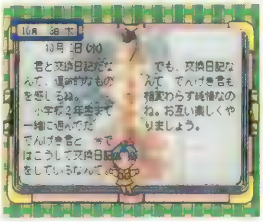
インターネット上の３次元仮想都市「Cyber City '96」（富士通）にアクセスできるCD－ROMが、抽選で100名に当たる!! 欲しい人はハガキに、①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用パソコンの機種⑥Ｅメールアドレス（なくても可）を明記し、下の宛先へ。（'97年１月31日消印有効）



◎あて先：〒104 東京都中央区新川1-28-4-302 FUJITSU「CyberCity '96」プレゼントＤＰＳ係

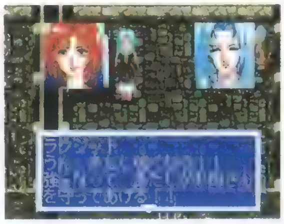
m～君を伝えて～
ラジオ
噂の交換日記SLGのラジオドラマだ!

交換日記が決め手の恋愛ＳＬＧ『m～君を伝えて～』（12月20日発売）のラジオドラマが12月22日、12月29日、１月５日（すべて日曜日）の３週間連続で、ＴＢＳラジオにて放送される。時間はすべて24:00～24:30だ。また、ゲームの主題歌を担当するトイズ・プラネットのライブも、来年１月15日の14:00から、原宿ルイードにて行われるぞ。必見！
◎トイズ・プラネットのライブに関するお問い合わせ：03-3403-0123（アイドルワンダーランド）



ブルーフォレスト物語
キャンペーン
エンディングをたくさん見ようキャンペーン!!

『ブルーフォレスト物語』メニュー内の〝エピローグ〟コマンドを選ぶと出る12種類のエンディングタイトルのうち、クリアしたエンディング（白く表示）が６種類以上になったときの証拠写真、またはビデオを下記まで送ると、豪華賞品が抽選で当たるぞ。多くクリアするほどいい賞品が当たるのだ。（１月末日消印有効）
◎あて先：〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川ＲＳビル （株）ライトスタッフ「ブルフォレ」係



ネオジオワールド
アトラクション開催
本格派推理アトラクションなのだ!!

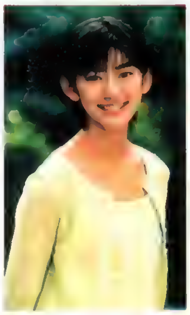
茨城県土浦市にあるＳＮＫのテーマパーク「ネオジオワールド」内で、期間限定の本格派推理アトラクション「金田一少年の事件簿～首切り殺人事件～」が大好評開催中!! 期間は、来年１月15日までなので、この冬休み中には、ぜひ一度遊びに行ってみよう。
◎お問い合わせ：0298-41-3115（ネオジオワールド）Ⓒ金成陽三郎・さとうふみや／「金田一少年の事件簿」制作委員会

ステークスウィナー
キャンペーン
アンケートに答えてジャンパーをもらおう

馬ゲーファン注目の競馬ＡＣＴ、『ステークスウィナー』のソフトを買い、同梱のアンケートハガキに答えて送ると、抽選で100名に「豪華競馬観戦用ジャンパー」が当たる！ ただし、当選の対象は、１月15日までの消印で返送されたものにかぎるので注意してね。

タイム・リープ
映画
ヒロイン翔香役は佐藤藍子ちゃん!!

わが電撃が贈る'97年夏公開予定の映画「タイム・リープ」（原作：高畑京一郎）のヒロイン・翔香役は、ＴＶドラマ、ＣＭなどで活躍中の佐藤藍子ちゃんに決定した!! 共演も坂井真紀さんなど豪華な顔ぶれが予定されている。期待しててね。


▶藍子ちゃんは、どんな翔香を演じてくれるのか？ 楽しみだね。

電撃News Station ―トピックス― TOPICS

プレイステーションが[illegible]1,000万台[illegible]!!

これはエライことです！ ＰＳの全世界出荷台数の累計が、今年の11月末日時点で1,000万台を達成したのだ。900万台を達成したのが、わずか１カ月前の10月末日時点だったのに…まったくスゴ過ぎる!! 内訳はアメリカが345万台、ヨーロッパが235万台、日本が420万台。12月よりアジアでの販売も開始されているし、この快進撃はさらに加速しそうだ。〝いくぜ 100万台！〟の頃がミョ～に懐かしい今日この頃です（涙）。

『レイストーム』予約[illegible]キャンペーン[illegible]!

上でも紹介した『レイストーム』（タイトー）のもう１つのキャンペーンがこちら。『レイストーム』予約キャンペーンポスターが貼ってあるお店にかぎり、このソフトを予約した人全員に、特製の『レイストーム』ポストカード５枚組セットがもらえるのだ！ ファンにはたまらない迫力のセットになっているとのこと。ぜひゲットしよう。（全国7,500件にて実施中。なお、予約期間は各お店によって異なります）

※「電撃NewsStation」コーナーでは読者の皆さんからのご意見、ご感想をお待ちしております。官製ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦当コーナーにてあなたが知りたいニュースのジャンル、⑧当コーナーにてやってほしい企画等を書いて、247ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係までお送りください。ハガキをくださった方の中から、毎号抽選にて30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼントいたします。グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

大変なんスから
モー!
年末年始大感謝スペシャル
今回は上下巻合計200Pだ! 付録・電撃プレイクエスチョンスペシャルVol.4上巻
電撃PlayStation Vol.37 96年12月27日発売
上巻100P、下巻も100P驚愕付録・電撃プレイクエスチョンスペシャルVol.4下巻
電撃PlayStation Vol.38 97年1月17日発売
電撃プレイステーション1/31号増刊・体験CD-ROM付録付き
電撃PlayStation D Vol.39 97年1月22日発売
付録はまだ内緒!『FFⅦ』発売同時徹底特集
電撃PlayStation Vol.40 97年1月31日発売
年末年始大感謝スペシャル
またまた宇宙一計画の季節がやってまいりました
今回も熱いメニューがめじろ押し。付録&CD-ROM
増刊でPSファンの魂をゆさぶります。
さあ、貴方はこの大迫力に耐えられるか?
いや耐えられまい(反語)。
電撃プレイステーションはヤリ続けるのであります!
全国書店または
コンビニエンス
ストアで
お買い求め下さい
電撃PlayStation宇宙一計画
作戦その4
イラスト/伊藤勇太

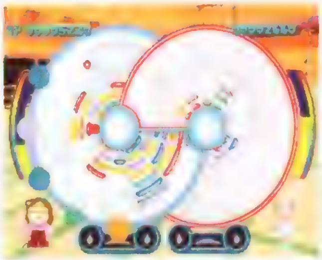
こいつはホントに常識はずれだ！

くるくるぱにっく

同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！

ま、とりあえず一度プレイしてみるこったね！

個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。



げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。

水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。

オイラのPS参入第1弾ソフト「くるくるぱにっく」は、96年12月20日、¥2,800（税別）ついに発売決定だ！
お金の準備はOKかいっ!?

"PlayStation マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや

株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324

★スタッフ募集中（経験者に限ります）
◆職　種◆ ①ゲームデザイナー ②プログラマー ③グラフィックデザイナー ④サウンドスタッフ
◆応　募◆ 履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆ 〒160 東京都新宿区新宿1-18-9 （株）クールキッズ 採用担当

次号予告

電撃PlayStation Vol.37は 12月27日(金)発売!!

表紙
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)
©サンライズ

別冊付録・電撃PQが付いて、本誌も大増ページ。これは超お得!!

まだまだ続く『新スーパーロボット大戦』『アークザラッドII』『ペルソナ』などの大作ソフトの攻略を始め、『FFVII』の新情報、『ソウルエッジ』の攻略もお届け!!

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴨原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳（iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明（夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

電撃PlayStation Vol.36

1996年12月27日発行　第2巻第24号通巻32号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

アートスタッフ……216
アスキー……片観音
アスク講談社……208
アトラス……108・109・110・111
エクシング……表4
エンジェル……156
ガスト……204・205
カプコン……152・153
ギャガ・コミュニケーションズ……209
クールキッズ……246
グラムス……94・95
コナミ……118・119・120・121・122
コンパイル……96・97
サンテックジャパン……212・213
シネマサプライ……210
スカイ・シンク・システム……237
セタ……150・151
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3, 112・113・114・115・116・117
ソフトバンク……214
タカラ……4・24
ティージーエル……218
ネクサスインターラクト……157
ヴァージンインタラクティブ……206・207
パイオニアLDC……124
バンダイビジュアル……220
バンプレスト……22・23
BPS……215
ビクター・ソフト……250・251
ビック東海……219
ヒューマン……170・222
ピング……93
ブロッコリー……181
プロデュース……221
マップジャパン……154・155
ミズキ……211

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王　毎月8日
電撃NINTENDO64　毎月21日
電撃G's エンジン　毎月30日
電撃SEGA EX　毎月21日
電撃PlayStation　隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
●12月発売のソフト				
1	13日	トゥルー・ラブストーリー	アスキー ¥5800／SLG	88+164
2	13日	HEAVEN'S GATE ヘヴンズゲート	アトラス ¥5800／対戦ACT	100+164
3	13日	HARDBALL 5	エス・ピー・エス ¥5800／SPG	
4	13日	ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～	EAV ¥5800／ETC	
5	13日	ダイ・ハード　トリロジー	EAV ¥5800／ETC	
6	13日	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	164
7	13日	FORMULA 1	SCEI ¥5800／RCG	164
8	13日	ペブルビーチの波涛	ソフトバンク ¥5800／SPG	164
9	13日	PRIMAL　RAGE	タイムワーナー インタラクティブ ¥5800／対戦ACT	164
10	13日	ガイアシード	テクノソレイユ ¥5800／STG	
11	13日	ゼイラムゾーン	バンプレスト 未定／ACT	165
12	13日	クロックタワー2	ヒューマン ¥5800／AVG	
13	17日	ロックマン8　メタル　ヒーローズ	カプコン ¥5800／ACT	165+232
14	20日	シムシティ2000	アートディンク ¥5800／SLG	
15	20日	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800／AVG	
16	20日	3Dシューティングツクール	アスキー ¥5800／ETC	123
17	20日	ガレオス	アトラス ¥5800／STG	98+163
18	20日	ウエルカムハウス2	ガスト ¥5800／AVG	165
19	20日	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
20	20日	ありす　イン　サイバーランド	グラムス ¥5800／AVG	86
21	20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ ¥4800／STG	
22	20日	永世名人II	コナミ ¥5300／TBL	
23	20日	ライトニングレジェンド ～大悟の大冒険～	コナミ ¥5800／対戦ACT	
24	20日	ワイルドアームズ	SCE ¥5800／RPG	74
25	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
26	20日	ウルトラマンゼアス	東北新社 ¥5800／TBL	165
27	20日	新日本プロレスリング　闘魂烈伝2	トミー ¥5800予定／SPG	
28	20日	ソウルエッジ	ナムコ ¥5800／対戦ACT	68
29	20日	ナムコジョイスティック付き ソウルエッジ限定ボックス	ナムコ ¥9800／対戦ACT	
30	20日	ロジック麻雀　創龍	日本一ソフトウェア ¥5800／TBL	164
31	20日	m～君を伝えて	ネクサスインターラクト ¥5800予定／SLG	233
32	20日	魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth	パイオニアLDC ¥6800／AVG	231
33	20日	新SD戦国伝　機動武者大戦	バンダイ ¥5800予定／S・RPG	
34	20日	新SD戦国伝 機動武者大戦（限定版）	バンダイ ¥6800予定／S・RPG	
35	20日	ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	
36	20日	DARIUS外伝	ベック ¥5800予定／STG	
37	20日	首都高バトル外伝　スーパーテクニック チャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800／RCG	
38	27日	きゅー爆っく!!	アクティビジョン・ジャパン ¥5800／ACT	233
39	27日	BLOODY BRIDE　いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800／SLG	102
40	27日	マイティヒット	アルトロン ¥5800／STG	
41	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
42	27日	ブラック　ドーン	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
43	27日	大航海時代II	光栄 ¥6800／S・RPG	
44	27日	BASTARD!!　－虚ろなる神々の器－	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ¥6800／RPG	146
45	27日	闘神伝3	タカラ ¥5800／対戦ACT	20
46	27日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	26+183
47	27日	STAR WARS REBEL ASSULT II	BPS ¥5800／STG	
48	27日	恐怖新聞	ユタカ ¥5800／AVG	
49	下旬	BURNING　ROAD	ビック東海 ¥5800／RCG	
50	12月	Virtual　Gallop 騎手道～南井克巳～（通常版）	サンソフト ¥6300／ACT	
51	12月	Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～（限定版）	サンソフト ¥6800／ACT	
52	12月	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
●97年1月発売のソフト				
53	10日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800／AVG	
54	10日	シティーブラボー！	アルトロン ¥6800／SLG	
55	10日	同級生麻雀	アローマ／ユーメディア ¥6800／TBL	
56	10日	スポット　ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	233
57	10日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／PZG	
58	10日	サンプラス　エクストリームテニス	ヴァージンインタラクティブ ¥5800　SPG	
59	10日	リアルバウト餓狼伝説	SNK ¥5800／対戦ACT	
60	10日	RacinGroovy	サミー ¥5800／RCG	
61	10日	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
62	10日	ぷるるん！シェイプUPガールズ	J・ウィング ¥6800予定／PZG	
63	10日	レイストーム	タイトー ¥5800／STG	230
64	10日	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	POW ¥5800予定／ETC	
65	10日	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト ¥5800／STG	
66	10日	ロードランナー　エクストラ	パトラ ¥4800／ACT	
67	17日	CIVIZARD　魔術の系譜	アスミック ¥5800／SLG	
68	17日	NHL　パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／SPG	
69	17日	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500／PZG	
70	17日	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	
71	17日	公開されなかった手記 -THE NOTE-	Team　Bughouse ¥5800／AVG	231
72	17日	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	
73	24日	METAPHLIST	A. D. M 未定／STG	
74	24日	ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ ¥6800予定／AVG	
75	31日	スーパーライブスタジアム	アクエス ¥5800予定／SPG	236
76	31日	プロロジック麻雀　牌神	アクエス ¥5800予定／TBL	
77	31日	三國志孔明伝	光栄 ¥7800／S・RPG	
78	31日	BREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	コナミ ¥5800予定／SLG	
79	31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥6800予定／RPG	126
80	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE ¥4800／PZG	
81	31日	STAR WARS DARK FORCES	BPS ¥5800／STG	
82	下旬	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット 未定／SPG	
83	1月	アイアンマン／XO	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
84	1月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
85	1月	峠MAX　最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定／RCG	103
86	1月	トリプルプレイベースボール	EAV ¥5800／SPG	
87	1月	西陣パチンコ天国Vol.1	KSS ¥5800／ETC	
88	1月	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SLG	
89	1月	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	16
90	1月	actua　GOLF	ナグザット ¥5800／SPG	
91	1月	3Dベースボール　ザ・メジャー	BMGビクター ¥5800／SPG	
92	1月	GO II Professional　対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800／TBL	
93	1月	Proof　Club　プルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
●97年2月発売のソフト				
94	7日	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
95	4日	三國志V	[illegible]／SLG	235
96	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム ¥5800／STG	234
97	14日	TILK～青い海からきた少女	TGL ¥5800／S・RPG	
98	14日	トゥーム・レイダース	ビクターソフト ¥5800／AVG	226
99	21日	ドラえもん2 SOS！おとぎの国	エポック社 ¥5800／ACT	
100	[illegible]	えこ[illegible]DS　～[illegible]～	[illegible] ¥58[illegible]／TBL	235
101	21日	NAGE LIBRE　－螺旋の相剋－	バリエ ¥5800／S・RPG	14
102	27日	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800／RPG	164
103	28日	WORMS	アイマックス ¥5800予定／SLG	
104	上旬	Destruction Derby　2	SCEI ¥5800予定／RCG	
105	中旬	激烈パチンカーズ	POW ¥5800／SLG	
106	下旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント ¥5800／対戦ACT	
107	下旬	Base Ball Navigator	エンジェル ¥5800／SLG	
108	2月	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	233
109	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
110	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
111	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
112	2月	AZITO－アジト－（仮）	アステック21 ¥5800／SLG	
113	2月	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮）	アスミック ¥4900／ETC	
114	2月	ダービージョッキーR	アスミック ¥5800／SLG	
115	2月	トランスポートタイクーン　めざせ輸送王	伊藤忠商事 ¥5800／STG	
116	2月	スターファイター3000	イマジニア ¥5800／STG	
117	2月	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
118	2月	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO ¥6800予定／RCG	
119	2月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定／対戦ACT	
120	2月	RESCUE　24Hour（仮）	CSCメディアアート ¥5800予定／RCG	
121	2月	ザ・マスターズ　ファイター	シネマサプライ ¥5800／対戦ACT	
122	2月	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ジャレコ 未定／ACT	
123	2月	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥7800／AVG	231
124	2月	リターンファイヤー	ソフトバンク ¥3800予定／ACT	
125	2月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク ¥5800予定／ACT	
126	2月	チョロQ2	タカラ ¥5800／RCG	
127	2月	LOVE　GAME'S ～わいわいテニス～	Tears ¥5800予定／SPG	
128	2月	ファーランドストーリー(仮)	TGL 未定／S・RPG	
129	2月	ナムコミュージアム　VOL. 5	ナムコ ¥5800予定／ETC	235
130	2月	HASHIRIYA　狼たちの伝説	日本物産 ¥6800／RCG	
131	2月	ユニバーサル公式ガイドVOL. 1	日本シスコン ¥6800／???	
132	2月	クロス・ロマンス	日本物産 ¥6800／???	
133	2月	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	10
134	2月	THE GREAT BATTLE VI	バンプレスト ¥5800予定／ACT	
135	2月	同級生2	バンプレスト ¥6800／SLG	
136	2月	同級生2　EXTRABOX	バンプレスト ¥13800／SLG	
137	2月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定／SLG	
138	2月	オリンピア・山佐バーチャパチスロ2	マップジャパン ¥5800予定／TBL	233
139	2月	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800／SLG	
140	2月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／STG	
141	2月	フェーダ2 ～ホワイト=サージ　ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ ¥5800予定／S・RPG	
●冬予定のソフト				
142	冬	THE HIVE WARS	KSS ¥6800／STG	
143	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
144	冬	戦闘国家 －改－IMPROVED	SCE 未定／SLG	
●97年3月予定のソフト				
145	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ ¥5800予定／STG	
146	14日	ブシドーブレード	スクウェア ¥5800予定／対戦ACT	
147	14日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL. 1	日本シスコン ¥6800／ETC	
148	14日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント 未定／RCG	
149	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ ¥5800予定／ACT	
150	[illegible]	ボイスアイドルコレクション ～プールハーストーリー～	[illegible]／ETC	
151	[illegible]	キャロムショット（仮）	[illegible]／???	
152	3月	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800／対戦ACT	
153	3月	バイオハザード2	カプコン 未定／AVG	
154	3月	フィッシング甲子園II	キングレコード ¥6800／ETC	
155	3月	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス ¥5800予定／S・RPG	
156	3月	ハブシー	[illegible]／ACT	
157	3月	ときめきメモリアル Selection　藤崎詩織	コナミ 未定／ETC	
158	3月	ファンタステップ	ジャレコ 未定／AVG	
159	3月	ラグナキュール	SME ¥5800／RPG	235
160	3月	浪漫の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生～	SME ¥5800／TBL	
161	3月	シュレディンガーの猫	タカラ ¥5800／AVG	
162	3月	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／AVG	
163	3月	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5800／RPG	
164	3月	タイムクライシス	ナムコ 未定／STG	
165	3月	Big　challenge　golf ～東京よみうりカントリークラブ編	バップ ¥6800／SPG	
166	3月	SDガンダムGCENTURY	バンダイ ¥6800予定／SLG	
167	3月	バトル・バグス	バンタンインターナショナル ¥5800予定／SLG	231
168	3月	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト ¥5800予定／AVG	
169	3月	リアルロボット戦線	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	
170	3月	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800／SLG	228
171	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト ¥9800／STG	
172	3月	BALL　BLAZER	BPS ¥5800／ACT	
173	3月	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング ¥6800／ETC	
174	3月	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	
●97年4月発売のソフト				

●ジャンルの表記　ACT／アクション　対戦ACT／対戦格闘アクション　STG／シューティング　SLG／シミュレーション　RPG／ロールプレイング　A・RPG／アクション・ロールプレイング　S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング　RCG／レースゲーム　PZG／パズル　SPG／スポーツ　AVG／アドベンチャー　TBL／テーブル　ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
175	4日	ファイロ&クロード（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
176	11日	雷電DX	セイブ開発 ¥5800／STG	
177	上旬	GE・TEN II	アイマックス ¥6800／SLG	
178	4月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア 未定／対戦ACT	
179	4月	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ ¥5800／STG	
180	4月	水木しげるの妖怪戦鬼（仮）	KSS ¥5800／対戦ACT	231
181	4月	ガメラ2000	デジタルフロンティア 未定／???	
182	4月	TRASH! IN HOLY FIELD	ドリームキューブ 未定／RPG	
183	4月	西暦1999 ～ファラオの復活～	BMGビクター ¥5800／ACT	
184	4月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
●97年5月以降発売のソフト				
185	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
186	6月	狙われた街（仮）	ケーエージェイ 未定／RPG	
187	春	タクティクスオウガ	アートディンク ¥5800／S・RPG	
188	春	名探偵スチールウッド（仮）	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
189	春	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ ¥5800予定／ACT	
190	春	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
191	春	MAGIC：THE GATHERING（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／ETC	
192	春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／ETC	
193	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
194	春	ダービースタリオン（仮）	アスキー 未定／SLG	
195	春	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社 未定／AVG	
196	春	バーチャルバスフィッシング（仮）	イースリースタッフ／ハーティロビン 未定／SPG	
197	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事 未定／AVG	
198	春	G. O. D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア 未定／RPG	
199	春	メルティランサー2	イマジニア 未定／SLG	
200	春	あかずの間	ヴィジット 未定／AVG	
201	春	30 in 1 対戦でゴー！	ヴィジット 未定／ETC	
202	春	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット 未定／ETC	
203	春	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント ¥5800／ACT	
204	春	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	6
205	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK ¥6800／RPG	
206	春	メタルスラッグ	SNK 未定／STG	
207	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
208	春	棋太平（仮）	エス・ピー・エス 未定／TBL	
209	春	火竜娘ー高慈環ー	ガスト 未定／AVG	
210	春	火竜娘ー柳判官ー	ガスト 未定／AVG	
211	春	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト 未定／RPG	
212	春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード ¥7800／TBL	
213	春	首都高バトルR	元気 未定／RCG	223
214	春	三國無双	光栄 ¥5800／対戦ACT	233
215	春	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社 ¥5800予定／SLG	
216	春	BOYS BE…	講談社 ¥5800予定／SLG	
217	春	テストドライブ（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／RCG	
218	春	ミッドナイトラン	コナミ 未定／RCG	
219	春	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定／SLG	
220	春	実況パワフルプロ野球'96	コナミ 未定／SPG	
221	春	リーサルエンフォーサーズ（仮）	コナミ 未定／STG	
222	春	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機 ¥5800／ACT	
223	春	イバラード（仮）	システムサコム 未定／AVG	
224	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
225	春	鈍色の攻防 32人の戦車長	シャングリ・ラ ¥6400／SLG	
226	春	ZERO DIVIDE 2	ズーム 未定／対戦ACT	
227	春	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	136
228	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
229	春	アランドラ	SCE 未定／RPG	
230	春	NHL FACE OFF(仮称)	SCEI 未定／SPG	
231	春	NFL GAME DAY(仮称)	SCEI 未定／SPG	
232	春	MLB Pennant Race（仮）	SCEI ¥5800予定／SPG	
233	春	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス ¥5800予定／S・RPG	231
234	春	エリア51	ソフトバンク 未定／SLG	
235	春	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800予定／RPG	
236	春	Neorude（ネオリュード）	テクノソフト 未定／RPG	
237	春	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
238	春	スノークィーン	東北新社 ¥4800／SPG	
239	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800予定／対戦ACT	
240	春	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス ¥5800予定／AVG	
241	春	エースコンバット2	ナムコ 未定／STG	
242	春	ゼビウス3D/G+	ナムコ 未定／STG	
243	春	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC 未定／AVG	
244	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC 未定／RPG	
245	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト ¥5800／SLG	
246	春	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ 未定／ETC	
247	春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル ¥7800／ACT	
248	春	メタルドレッド	バンダイビジュアル ¥5800／STG	
249	春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル ¥6800／対戦ACT	
250	春	魔導都市エルピス	バンプレスト 未定／RPG	
251	春	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター 未定／RPG	
252	春	タンク（仮）	BMGビクター 未定／SLG	
253	春	HERC'S ADVENTURES	BPS ¥5800／RPG	
254	春	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト 未定／ACT	
255	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	229
256	春	夢・色いろ	フェザード ¥5800／SLG	
257	春	Shadow Tower(仮)	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／RPG	
258	春	蒼海の覇空王 ～ACE OF SEACLOUD～	マイクロネット 未定／STG	
259	春	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
260	春	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	メディアクエスト ¥5800／ACT	
261	春	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800／SLG	
262	春	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ ¥5800予定／ACT	
263	春	聖刻1092 操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
264	夏	ツタンカーメンの遺書（仮）	ウィザード 未定／AVG	
265	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード ¥5800／RPG	
266	夏	The Sequel to MYST RIVEN	サンソフト 未定／AVG	
267	夏	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル（仮）	ジャレコ 未定／SLG	
268	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE 未定／ACT	
269	夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	
270	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ ¥6800予定／対戦ACT	
271	夏	スパイダー（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
272	夏	グランド・セフト・オート（仮）	BMGビクター 未定／RCG	
273	夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／ACT	
275	97年	メックウォリア2	アクティビジョン・ジャパン 未定／SLG	
276	97年	リンダキューブアゲイン	SCE 未定／RPG	
277	97年	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ 未定／ACT	
278	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ ¥5800／SLG	
279	97年	バックガイナー（仮）	ビング 未定／SLG	
281	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社 未定／SPG	
282	97年	KING OF GAMES	クレフ 未定／???	
283	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／ACT	
284	97年	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
285	97年	ホームドクター	サクセス ¥6800／ETC	
286	97年	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
287	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト ¥6800予定／SPG	
288	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム ¥5800予定／ETC	
289	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション ¥5800予定／SPG	
290	97年	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント 未定／TBL	
291	97年	エーベルージュ	タカラ 未定／SLG	12
292	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ 未定／RPG	142
293	97年	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
294	97年	ジャングルパーク	バンダイビジュアル 未定／ETC	
296	未定	カラーズメニマ	アウトバック 未定／PZG	
297	未定	クランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス 未定／RCG	
297	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／ETC	
298	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
299	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
300	未定	Ash to Ash（仮）	イースリースタッフ／ハーティロビン ¥5800／SLG	
301	未定	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	イースリースタッフ／ハーティロビン 未定／SLG	
302	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／RCG	
303	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
304	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／TBL	
305	未定	メイン・ローター（仮）	エフコンピュータエンターテイメント ¥5800／STG	
306	未定	テーマパーク2	EAV 未定／SLG	
307	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／STG	
308	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
309	未定	ロックマン バトル&チェイス	カプコン 未定／RCG	
310	未定	ブレスオブファイアIII	カプコン 未定／RPG	
311	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
312	未定	ウルトラ万馬券（仮）	カルチャーブレーン 未定／ETC	
313	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮）	カルチャーブレーン 未定／RPG	
314	未定	QUANTUM GATE ー悪夢の序章ー	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／AVG	
315	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
316	未定	Nap・Nap（ナップナップ）	ゲンテック 未定／AVG	
317	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
318	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
319	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
320	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト 未定／RPG	
321	未定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM-X ¥5800／SPG	
322	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
323	未定	ハイパーツアー	スリーディ 未定／ACT	
324	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ 未定／ETC	
325	未定	GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～(仮)	SCE 未定／???	
326	未定	Monster Truck Rally（仮）	SCEI 未定／STG	
327	未定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE 未定／???	
328	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
329	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
330	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
331	未定	ベドラム	ソフトバンク 未定／???	
332	未定	ヘクセン	ソフトバンク 未定／ACT	
333	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク 未定／ACT	
334	未定	ロボトロンX	ソフトバンク 未定／ACT	
335	未定	MKトリロジー	ソフトバンク 未定／ACT	
336	未定	RAMA（仮）	ソフトバンク 未定／AVG	
337	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
338	未定	アドヴァンストV．G．2	TGL 未定／ACT	
339	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト 未定／ACT	
340	未定	モンスターコレクション	トンキンハウス 未定／S・RPG	
341	未定	ディレクター	トンキンハウス 未定／SLG	
342	未定	もってけたまご	ナグザット 未定／???	
343	未定	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ 未定／ETC	
344	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ 未定／STG	
345	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5800／RCG	
346	未定	Jump KID（仮）	NEW 未定／ACT	
347	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
348	未定	NOëL 2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	
349	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
350	未定	エアーコマンダー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
351	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
352	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー 未定／???	
353	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
354	未定	ライアット スターズ	ヘクト 未定／S・RPG	
355	未定	甲子園V	魔法株式会社 未定／SLG	
356	未定	RAYMAN2	UBIソフト 未定／ACT	
357	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所 未定／ETC	
358	未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	224
359	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	
360	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン 未定／AVG	

※「ノエル クリスマススペシャルパッケージ」の発売日は、12月未定に変更されました。

●赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。価格はすべて税別表示です。

PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
本格派実機
バッグンのフライト感！
■最大3機の寮機(ウイングマン)をつけての編隊戦闘を実現。■リアルタイムで通信・命令が可能！
■機体のチューンナップ！ミサイル、機銃からエンジンまでカスタム化が可能。
■キャラクターデザインは「エリア88」の新谷かおる
■リアルな操作環境！アナログジョイスティック対応
リアルタイム通信命令システム搭載
WING
ウイング
パック イン ビデオレーベルが誇るフライトシューティングの名作スーパーファミコン「スーパードッグファイト」5980円で11/29再登場！
パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00〜17:00） 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック・イン・ビデオは株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアのレーベルになりました。パック・イン・ソフトのタイトルはパック イン ソフト本部より、リリースされています。

ドッグファイト！
PACK IN VIDEO
登場機種29機種＝全機種操作可能
A6M3零戦22型
F4A WILDCAT
MACCHI C.202
F-104 STARFIGHTER
MIRAGE III
F-86F SABRE
FOKKER DR I
FRS.1 SEA HARRIER
XF5U FLYING PANCAKE
MESSERSCHMITT BF-109E
Do335
F-4EJ PHANTOM II
J7W1 震電
F-14 TOMCAT
F/A-18A HORNET
Go229A HORTEN
A-10 THUNDER BOLT
Me262
SPITFIRE Mk II
35F-2 DRAKEN
OVER
オーバー
'97年1月発売
標準価格
￥5,800（税抜）
★F-16A FIGHTING FALCON ★F-4U4 CORSAIR
★P-39AIR COBRA ★TAI52H-1 FOCKER WULF ★F-14A
★MIG-15 ★P-51D ★VIGGEN ★隼Ⅰ型 ★SECRET FIGHTER
© 新谷かおる / BELUGA COMPUTER / Victor Interactive Software Inc.

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

PlayStation™

川背ふたたび・・・

海腹川背・旬

うみはらかわせ・しゅん

ラバーリング・アクションゲーム

16bit時代を代表する伝説のカルトゲーム「海腹川背（うみはらかわせ）」の続編「旬（しゅん）」は、
なんとプレイステーションで発売！
硬派ゲーマーの期待を一身に静かに熱く鋭意開発中！！

※画面は開発中のものです

ラバーリングアクションゲームとは、ゴムのように伸び縮みする特殊なロープを使うことでまったく新しい動きを取り入れ、フィールドを縦横無尽に移動できるアクションゲームのニュージャンルです。

©XING 1996/JAPAN CLARY BUSINESS/JACKPOT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。

XING ENTERTAINMENT

T1024574120499

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24574-12/27

電撃PlayStation Vol.36

平成8年2月27日第三種郵便物認可 1996年12月27日発行（隔週金曜日発行）第2巻第24号通巻32号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円（本体価格476円）